XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • DS

008. szám

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

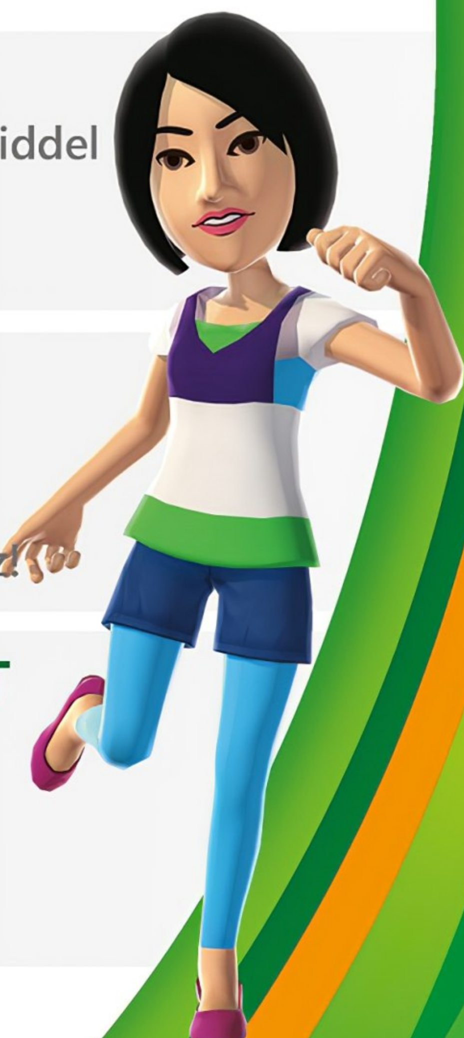
699 Ft

2011 JAN-FEB II. évf. 1. szám
ISSN 2061-8808



LittleBIG Planet™ 2

kicsi bolygó, NAGY ötletek





Maga a január nem épp a legpompásabb hónap, ha megjelenésekről van szó, de esetünkben megpróbáltunk úgy balanszírozni, hogy a lehető legtöbbet adhassuk nektek. Ezalatt értem azt, hogy igyekeztünk bepótolni az elmúlt hónapok kimaradt játékainak a bemutatását, és még ha a felhozatal nagyja nem is olyan erős nevekkel lett tarkítva, azért segít teljesebb képet adni a megjelenő, nem csupán a rivaldafényben tündöklő alkotásokról is. Persze a Raving Rabbids: Travel in Time Wii-n és a Golden Sun DS-en kifejezetten jónak mondhatóak. A nagygépek tulajdonosai jelenleg dúskálhatnak a mozgásérzékelős játékok áradatában, a szerkesztőség tagjainak volt is alkalma leadni az ünnepek alatt felszaladt kilókat. Nagyágyúk tekintetében most a kivétel jelenleg a Sony, a harmadik játékállomás gyártója igencsak odatette magát (értelemszerűen feláldozva ezzel az elmúlt szezon hajráját), a LittleBigPlanet 2 jobb lett, mint vártuk, vagy akár reméltük volna, meg is látszik az értékelésén, továbbá egy komolyabb konzolos MMORPG-t is kipróbálhattunk a DC-képregényhősök univerzumában. Talán emlékeztek még a japán cég szlogenjére, amit anno a PS3 csúszása kapcsán mondtak. Valahogy így szólt: „This is Waiting". Nos ez most a többiekre igaz: lesz majd Zelda, Gears 3, vagy akár a közeljövőben a Dead Space 2, több nem is kell (de lesz), ám addig is merüljetek el a téli holtszezon kínálatában.

Szeretném olvasóink figyelmét felhívni arra, hogy előfizetői akciónk megújult, csapjatok le rá bátran! Valentin-napra is ideális ajándék.

Nincs más hátra, mint hogy ismét jó szórakozást kívánjak, februárban viszlát ugyanitt. Addigra legalább már csak igen kevés lesz hátra a télből.

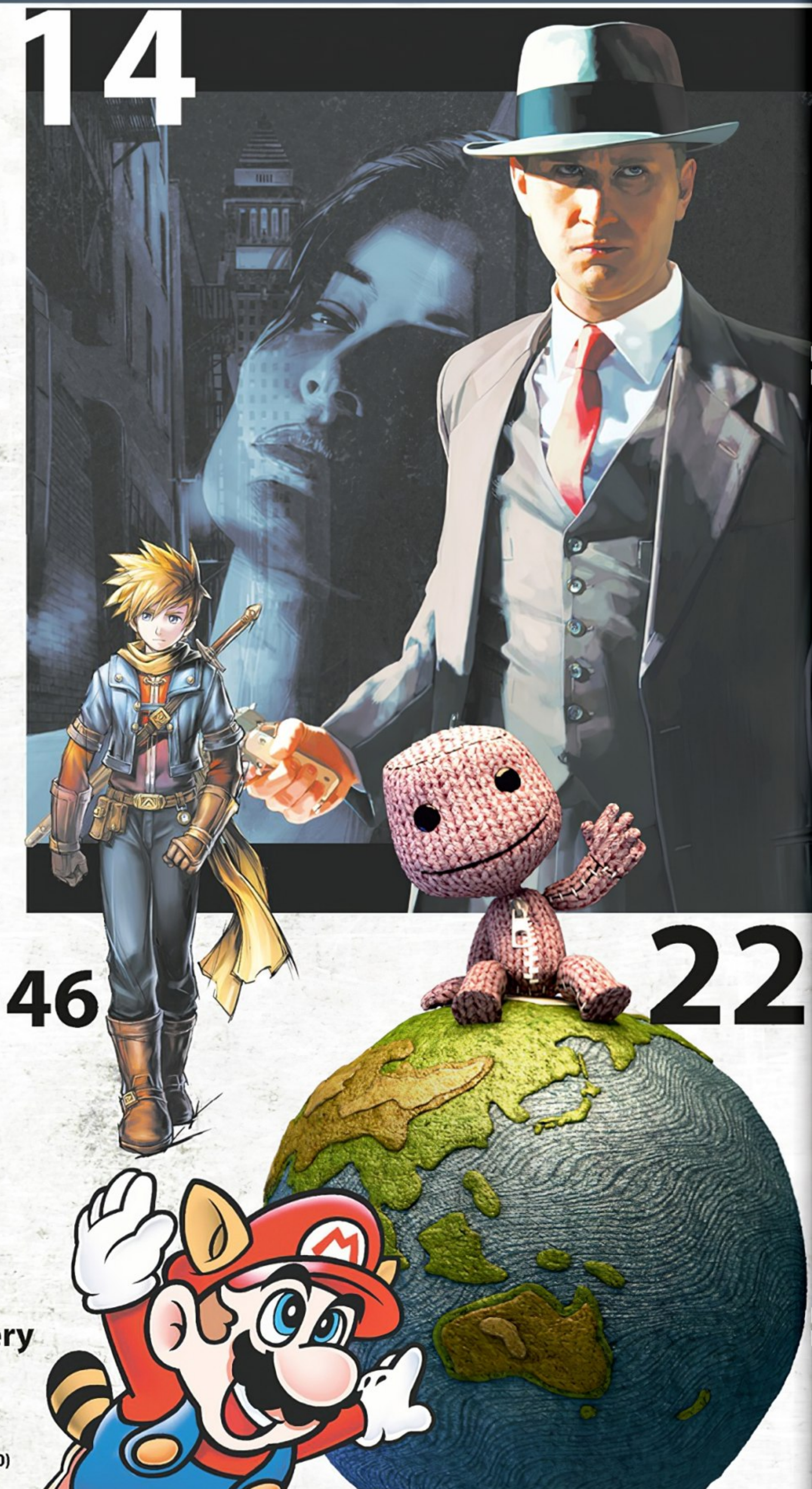
RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!

TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

ELŐZETESEK

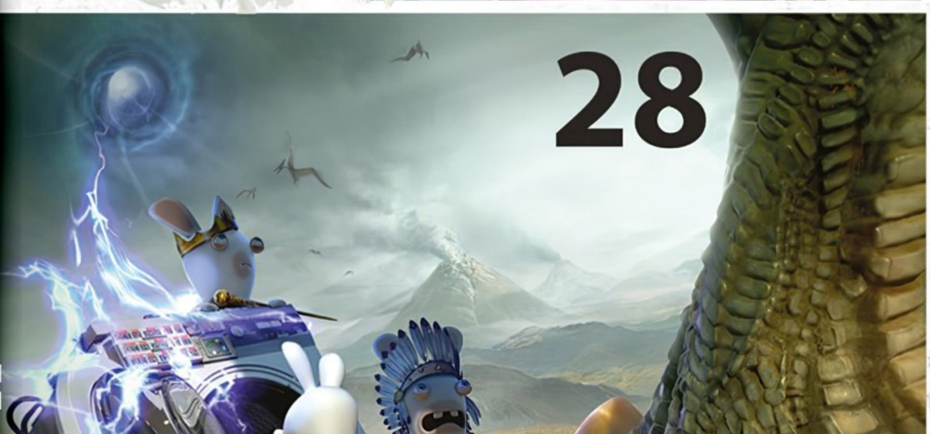
TESZTJEINK

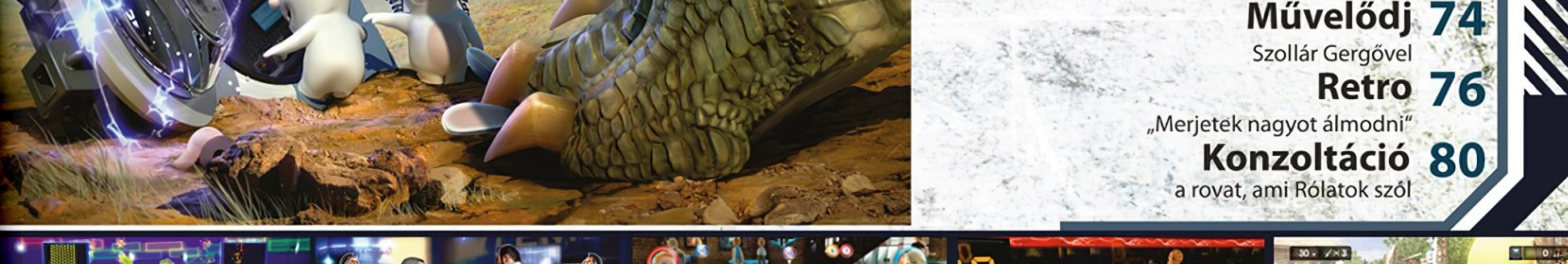






ROVATAINK





II. Országos Kecskeméti Tekken Verseny



A KAMI – Kecskeméti Anime Videojáték és Képregény Klub rendezésében idén is megtartják a már hagyományosnak számító Tekken bajnokságot, a II. Országos Kecskeméti Tekken Versenyt (II. OKTV), amely a tavalyi évben is nagy sikert aratott.

Pár szóban a versenyről:
A tavalyi évhez képest, megduplázták mind a terem nagyságát (65nmről 170nm-re), mind a versenygépek számát (3-ról 6-ra), hogy a tavalyinál is pörgősebb és még élvezetesebb játékélménnyel térhessen mindenki haza, aki részt vesz a versenyen. További újdonság, hogy a döntő idén TV-n és projektorral kivetítve kerül lebonyolításra a minél jobb látvány érdekében. Ezen felül a még hosszabb freeplay játékidők is kiemelen dők, a selejtezők 2., 3. menetében és a döntő alatt (természetesen, ha hamarabb lefut a verseny ez a rész is hosszabb lesz), hogy az esetlegesen korábban kiesők is minél többet játszhassanak.

A verseny időpontja: 2011. február 5. 11:00-17:00
Helyszíne: Kecskeméti Ifjúsági Otthon, 6000 Kecskemét, Kossuth Tér 4.
A belépési és egyben nevezési díj ára: 1000.- Ft.
A verseny szabályzata a www.kameet.hu honlapon tekinthető meg.

60 millió...

...regisztrált PSN felhasználó. A tavalyi évben még „csupán" 38 millióan voltak. Nyárra már 50-re duzzadt és a januárt már ilyen sokan köszöntötték a PSN-en. Már csak az a kérdés, hogy például az én 3 különböző regisztrációmat most akkor hogyan is számolják bele... és a többi „honfitársamét" – mert 10 ismerősömből 9-nek van japán, USA és EU regisztrációja is. Hiába, ha valami nem globális, akkor mi szemfüles felhasználók azzá tesszük magunknak.

PLAYSTATION® Network

Arculatváltás

A THQ videojáték-kiadó lapzártánkkal egy időben, a New York Gamers Event-en jelentette be, hogy új üzleti stratégiát, és ezzel együtt új arculatot is vezetnek be. A hangsúlyt ezentúl még inkább a tehetséges csapatok és az innovatív három A-s játékok támogatásra fektetik majd. Az új logóval pedig már februártól találkozhatunk a THQ által kiadott játékokban.

THQ®

A Kinect éve?



Korai még januárban így nyilatkozni, de kétség kívül nem alaptalan az állítás. 60 nap = állítólag 8 millió eladott példány 2010-ben. Az olyan szkeptikusok, mint én (vagyis a hír.szerk) pedig bambán állunk, mert most nem volt igazunk. Be kell ismernünk, 8 millióan csak nem tévedhetnek.





„Elég gyorsan kinyírtuk őket."

Lehetne akár egy Halo meccs végén elhangzott megjegyzés is, de ez a mondat bizony Albert Penello, a Microsoft globális marketingért felelős vezetőjének száját hagyta el, amikor a Hivatalos Xbox Magazinnak adott interjút, ahol történetesen a gyorsan, nyomtalanul és legfőképp csendben eltűnt Xbox 360 előlapok kerültek szóba. Mr. Panello kifejtette, hogy bár a „régi típusú" 360-ak esetében jó ötletnek tűntek az előlapok – abból a piaci megfigyelésből kifolyólag, hogy az emberek a mobiltelefonjaikat is különböző előlapokkal díszítették –, de a 15 dolláros áron kínált kiegészítőt lényegében senki sem vette, így gyorsan le is kerültek a kínálatról. Ma már csak a megszállott gyűjtők licitálnak rájuk az eBay-en. A Slim 360 tervezésekor ezt a lehetőséget már számításba sem vették a Microsoft szakemberei.

„Srácok, vágjunk már össze valamit, mert a GT5 letarol bennünket!"

Gondolom ez a mondat hangozhatott el a Turn 10 stúdiójában, amikor valakinek eszébe ötlött, hogy az év végi VGA díjátadóra valamit villantani kellene az új Forza Motorsport 4-ből. Az összevágás annyira jól sikerült, hogy a fél világ Forza lázban égett a rövidke videó bemutatója után, csak éppenséggel a felhasznált képanyagok körül támadt egy kis bonyodalom: ugyanis kiderült, hogy azok nagy részén valódi autók valódi pilótákkal valódi versenykörülmények közt szerepelnek. Természetesen a képanyag többségét hivatalosan megvásárolták, de úgy tűnik, hogy az utolsó pillanatban még túl rövidnek bizonyult a kész film. Így hát kölcsön kellett még venni pár másodpercet a Turn 9 című rövid videó-montázsból, melyről az alkotók Greg Thanosis és Tim Whitcome véletlenül nem lettek értesítve. A Microsoft nemes egyszerűséggel még nem kommentálta az ügyet.

FORZA MOTORSPORT® | 4

Ismét táncra perdülhetnek a Ubisoftnál

A Just Dance sorozat után újabb ritmusjátékuk lett kasszasiker. A Michael Jackson: The Experience novemberi Wii, DS és PSP konzolos startja óta már 2 milliónál is több Jackson rajongó masinájában járja a Moonwalkot Jacko. A siker a Just Dance-hez hasonlóan itt is sokáig töretlen maradhat, hisz a Kinect és Move támogatással ellátott 360 és PS3 verziók április közepére vannak datálva. Az eladások megoszlásáról a 3 konzol közt nem ír a hivatalos közlemény, de minden bizonnyal a többség a Just Dance-t is birtokló Wii tulajdonosok köréből kerülhetett ki. A Kinect szárnyalását elnézve még az is meglehet, hogy áprilisban ez a bomba újból fel fog robbanni a zenés játékok piacán!







Ide már nem kell a fém százas

A budapesti székhelyű Zen Stúdió a Punisher: No Mercy után újabb, a Marvel képregények univerzumának világát feldolgozó játékkal rukkolt elő, viszont most olyan pályán, amiben ők a világklasszisok: megjelent és már tölthető a PSN-ről a Marvel Pinball! Négy ismert szuperhős: Vasember, Pókember, Rozsomák (Wolverine) és Penge asztalain tornászhatjuk a csillagos égig a rekordokat. A Marvel Entertainment és a Zen Stúdió együttműködésének köszönhetően a Zen Pinball-hoz hasonlóan itt sem lesz hiányunk a további letölthető asztalokból: a közeljövőben újabb szuperhősök csatlakoznak majd a csapathoz.

Havi kötelező pletykaadag

Múlt hónapban már foglalkoztunk a 3DS-sel, és az arra fejlesztett játékok költségeivel. E hónapban egy újabb pletykát szellőztetetünk meg, mégpedig a 3D-s csodakütyü kazettájáról. Erről a tajvani Gamerade online magazin tudni véli, hogy 8GB-os tárkapacitással rendelkezik, ami a DS 512MB-os maximumához képest óriási előrelépést jelent. Viszont az a hír is járja, hogy a Nintendo egyelőre 2GB-ban maximalizálta a 3DS-re készülő játékok méretét. Elnézve az újabb és újabb játékbejelentéseket, bele sem merek gondolni, hogy a fennmaradó 6GB-ba mit tudnának még tölteni a csapatok!



Ingyenes, de még nem sikeres

Kazuo Hirai a japán Sony részlegétől nyilatkozott a Reuters Japan-nak arról, hogy 2010-ben a PSN szolgáltatásuk még mindig veszteségesen üzemelt. Ettől függetlenül derűlátóak, mert minden évben megtöbbszöröződnek a PlayStation Network-ön értékesített tartalmak bevételei, és a PlayStation Plus szolgáltatás is óriási lendületet adott, hogy beérjék és végül leelőzzék az Xbox Live szolgáltatását. Arról nem beszélt Hirai úr, hogy a Live-hoz hasonlóan előfizetési díjakat vezetnének be. Megelégednek egyelőre azzal, hogy 2010-ben már megduplázódtak a bevételek a 2009-es gazdasági évhez képest.



Amerikában a DS tarol

Minden idők legtöbb darabszámban értékesített konzolja lett az Amerikai Egyesült Államokban a Nintendo DS. 2004-es piacra dobása óta 48 millió példány talált gazdára belőle. Most ott vagy minden gyereknek van egy, vagy végre bebizonyíthatjuk, hogy az a sztereotípia, mely szerint „videojátékokkal játszani gyerekes dolog" csak egy hamis „vád".



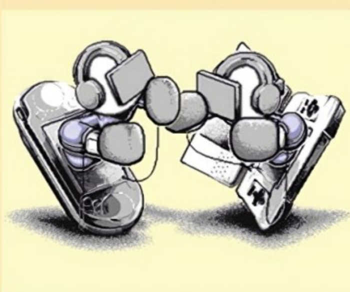
Gazdasági válság ide vagy oda...

A befektetők videojáték iparból befolyt nyeresége az idei évben 1,05 milliárd dollárra nőt, ami cirka 58 százalékos növekedés a tavalyi évhez képest. Természetesen a többségén olyan befektetői csoportok osztoznak, akikről soha az életünkben nem hallottunk, de azért 150 milliós bevételével kiemelkedik közülük a ZeniMax, a Fallout játékok kiadója, és a Zynga, a Facebook játékok koronázatlan királya is.



Ki mondta, hogy haldoklik?!

És igen! Sikerült neki! A PSP a 2010-es összesítésben a japán eladási listákon bár csak egy „orrhossznyival", de megelőzte az „örök első" Nintendo DS-t. 2,90 vs. 2,88 millió eladott handheld arányban, a meccs végén pontozással győzött a már sokak szerint csak haláltusáját vívó PSP a nagy rivális ellen, így odaát a 3DS és a PSP2 harca most már korántsem látszik előre eldőltnek. A DS dominanciája 2004 óta volt töretlen, és fénykorában 8x-osan verte a PSP eladásait!



VILÁGOK ÉPÍTŐI 2.

- Interjúnk Grőb Attilával

E hónapban az előző cikk folytatásaként arról olvashatsz, hogy ma Magyarországon milyen lehetőségei vannak a téma iránt érdeklődő fiataloknak, ha el szeretnék sajátítani a 3D-s modellezést, és a videojáték-fejlesztő szakmában szeretnének elhelyezkedni. A hazai elit egyik nagy alakja, Grőb Attila osztotta meg velem tapasztalatait e szakma oktatásának mibenlétéről, és hasznos tanácsokkal is ellát majd téged is, amennyiben valóban érdeklődnél a szakma iránt.







A legtöbb fiatal fejében megfordul az a gondolat, hogy ő nem csak játszani szeretne a videojátékokkal, hanem szívesen fejlesztené is őket – de a többség számára ez csak egy álom marad. *Phelan*nak, alias *Grőb Attilá*nak, a *Mesharray Digital Media School* oktatójának ez nem csak álom maradt: mára felsorolhatatlanul sok játékban vannak jelen munkái, mert nem csak oktatja a 3D modellezés fortélyait videojáték-fejlesztőknek, de ő maga is évek óta kiveszi részét a fejlesztés munkálataiból. A *Computer Art Forum 2010* rendezvényen sikerült úgymond kisajátítanom „magamnak" – hisz rajtam kívül még rengetegen voltak kíváncsiak a gondolataira –, és hosszúra nyúlt beszélgetésünk során rengeteg hasznos információval gyarapodtam, melyet most szeretnék veletek is megosztani. Biztosra veszem, hogy köztetek is akadnak olyanok, akik szintén ekkora örömmel fogadjátok a jó tanácsokat, főleg ha azok egy igazi szakember szájából hangzottak el. Jómagam be kell, hogy valljam, ezt az interjút kiemelt helyen fogom őrizni, és ha úgy érzem, hogy szükségem lesz egy jó adag „seggberúgásra", vagy csak pár buzdító szóra nem csak a munkám, de az élet bármely területén, akkor elő-elő fogom venni, és ismét átolvasom, hogy erőt merítsek belőle. Remélem nektek is hasznos lesz a következő írás és annak mondanivalója.



nomad - Hogyan látod a hazai szakma helyzetét annak fényében, hogy lényegében renegát módon magatoknak kell megoldanotok a szakemberképzést állami támogatás és elismerés nélkül, hisz a rendszer nem igazán támogatja ennek a szakmának a fejlődését?

phelan - Valahol azért szerencsés Kelet-Európa, mert igazából ez egy nagyon komoly olvasztótégely. Nem egy egynemű környezetben élünk, hanem folyamatosan változó, folyamatos inspirációkkal teli környezetben, és a magyar, bár nem akarok rigmusokba belemenni, de vérvonalában is egy olyan kevert kultúrájú ember, akiben nagyon sok genetika összekeveredik, aminek viszont az a következménye, hogy nagyon sok köztünk a kreatív karakter. Külföldiek is rácsodálkoztak erre különböző cégekből, amikor meglátogatnak bennünket, hogy „Úr Isten! Egész Edinburgh-ben nincs ennyi kreatív ember, mint ebben a kis szobában!" Nálunk eleve sok a nagyon jó „alapanyag", a jól gondolkodó ember, a gyors elméjű ember, ezért nagyon jó ez a hely. Ezért szeretek egyébként tanítani, a tudásomat átadni, hogy minél több szakember legyen, aki ezzel foglalkozik.

Mindenhol renegát módon indul az ilyen képzés. Régebben a videojátékokat programozók készítették. Egy vagy két ember. De egyre inkább lehetővé vált, hogy művészeti szintre fejlődjenek a videojátékok és egyre több művészt vontak be. Ha nincs egyfajta belső motivációd, nem akarsz ilyet igazán tanulni, akkor mivel annyi idő és annyi befektetett munka kell hozzá, hogy jó legyél benne, teljesen mindegy, hogy milyen képzés van, nem fogod tudni megtanulni. Igazából külföldön is nemrég alakultak ilyen szakirányok egyetemeken is, szóval nem olyan régi. Most gondolj bele, hogy ha nem meghívott előadók oktatnak, olyanok, akik benne vannak ebben a szakmában, hanem egy tanárt raksz oda, aki megtanulta, az mennyit tud átadni ebből a dologból? Olyan ember tud átadni ebből a dologból, annyit, amennyire szükséged van, aki előtte pár órával még maga is ezt csinálta. A technológia fejlődik. Ha a tudását szeretné átadni valaki, akkor neki ezt csinálnia kell, dolgoznia kell benne folyamatosan, és igen is az kell hozzá, ami itt a Mesharray-nél is megvan hála Istennek: hogy fölállunk a gép mellől, letesszük az adott játékot, amit éppen külföldi kiadónak fejlesztünk és beülünk, aztán ugyanazt tanítjuk, amit csináltunk aznap. Ennél jobb lehetőség sehol sincs a világon!

N - Szóval a magyar szakmának sokkal jobb, hogy ha ti magatok találjátok meg a kreatív szakembereket – vagy épp ők találnak meg benneteket –, mintha tömeggyártásban elkezdenének évente mondjuk 600 embert kilökni az egyetemről?

P - Igen, mert attól nem lesz belőle jó szakember. Az a baj, hogy nagyon nagyszámú ember kellene ehhez, aki mondjuk egyetemi szinten oktasson. 10 évvel ezelőtt is volt multimédia szak, és az egyik viccesebb volt, mint a másik. Például általában egy történelemtanár nem történész. Itt egy kicsit nagyobb a felelősség. Mondjuk, ha nem csinálod ezt minden nap, és nem tudod hitelesen azt átadni, és amikor feltesznek egy kérdést egy szoftverrel kapcsolatban, nem tudod azt mondani, hogy tegnap mintha ezt a problémát tapasztaltam volna én magam is, és nem tudsz rá válaszolni, vagy legalább azt nem tudod mondani, hogy „ezt nem tudom, de utánanézek", akkor nincs értelme ezt tanítani. Megtanítani úgy, hogy nem csinálod, nem lehet. Gondolj bele, hogy milyen vicces lenne, hogy én nem tudnám megcsinálni a feladatot, de a diákok igen!

N - Egy iskolarendszerben köztudottan kötött vizsgarendszer van, de nálatok azért a kreativitás jobban előtérbe kerül?

P - Igen, lényegében a látásmód a legfontosabb ebből az egészből. Hisz nem lényeges milyen munkát kapsz a kezedbe. Ugyan ezeket a feladatokat 10 évvel ezelőtt is meg tudtuk oldani, de nem volt annyira szép a megoldás,

mint most. Aki akkor tanult anatómiát, az akkor is össze tudott rakni egy karaktert 3000 poligonból, és ma is össze tudja rakni 30 000-ből, csak ma már több idő kell hozzá, mert részletesebben kell valamit megoldani. Tehát az alaptudás, a kreativitás, a motiváció, a tárgyilagos látás... Ezek megvoltak korábban is, csak most már szépen ki tudjuk fejezni, és ezért kicsit népszerűbb is ez az iparág. Ma már egy átlagember is azt tudja rá mondani, hogy igen, ez már úgy néz ki, mint az igazi. Szóval ez már olyan, amit komolyabban vesznek. Amikor egy kocka kergetett egy téglalapot és egy pont pattogott közöttük, akkor senki nem gondolta volna, hogy annak bármi értelme is van, csak azok, akik már akkor is látták benne a technológiát. Akkoriban nem voltak szépek a játékok, de szinte senkit sem érdekeltek. Az is más kérdés, hogy néha egy nagyon csúnya játékban több a tartalom, mint egy nagyon szépben.
Ez egy nehéz munka. Aki ezt elvállalja, az férfias munkát vállal. Kitartás és türelem. Ha valamit nem bírsz megcsinálni négy napon keresztül, akkor az nagyon idegesítő. A feszültséget le kell tudnod nyomni magadban. Meg kell találnod a programban a megoldást, a jó irányt.

N - Ha mondjuk gyakorolna egy srác 3-4 évet egyfolytában, tudná kamatoztatni idehaza?
P - Volt olyan tanítványom, aki a tanfolyamról való kikerülés után két hónappal már a Digic Pictures-nél dolgozott. Persze ő nagyon kellet hozzá. Akarta, gyakorolt fanatikusan. Szorgalmas tette bele az idejét és ez nagyon jó hozzáállás. Mindenki ki tud találni kifogást, hogy őt miért nem fogják felvenni, miért nem fog tudni ebben az iparágban előrenyomulni, de ha elhatározod, és elég keményen akarod, sikerül. Ahogy megtörik a lendületed, a lelkesedésed, a fanatizmusod abban, hogy sikerül úgy be is fog következni. Én is gépészinformatikusként végeztem. Eléggé messze kerültem attól. Voltam játék-újságíró is...

N - De te képzőművész is vagy.
P - Igen, de azt a címet nem iskolában szereztem, hanem díjak formájában. Én is akartam ezt. Érdekelt a videojáték és elkezdtem utána menni. Nekem ez úgy sikerült, hogy elindultam valahogy, és akkor még nem volt itthon ilyen képzés, de elvégeztem egy informatikai iskolát, csak hogy informatika közelében legyek. Tudtam már fiatalon, hogy ezzel akarok foglalkozni. Aztán elkezdtem játék-újságot írni (Otherside Multimédia Magazin), aztán egy idő után rájöttem arra, hogy én nem írni akarok arról ami érdekel, hanem csinálni akarom, ki szeretném magamat próbálni benne. Először multimédiákat tudtam tervezni és aztán elmentem a Philos Labs toborzására. Szóval ilyen egyszerű történet.

N - Látom az iskolában is egyre színesebb a tanfolyam kínálatotok. Egyre több szoftvert oktattok. Van rá kereslet? Megkeresnek benneteket cégektől, hogy jó lenne ha tartanátok az embereiknek továbbképzést esetleg ti felméritek a piacot, hogy pl. igen, most concept art rajzolókra van szükség?
P - Mind a kettő igaz. Tehát mi is kitalálunk képzéseket, például a karakter specializáció iránya, mert láttuk, hogy az ilyen szakemberekből hiány van, és a szakma szeretne ilyet. De van olyan is, hogy a cég keres meg minket azzal, hogy szeretnék az emberüket beíratni a képzésünkre. Mindenféle útonmódon próbáljuk megkeresni, hogy milyen fajta képzéseket érdemes tartani, meg hát vannak nemzetközileg letisztult képzések is. Például a mesterkurzusaink ilyenek, amik hasonlóak, ha elvégzed Amerikában vagy Magyarországon – csak néha annyira vicces, hogy van olyan, hogy külföldről átküldenek ide szakembert, hogy nálunk képezzék tovább. Volt pl. egy Barcelonában élő magyar lány, akit a cége minden egyes hétvégén utaztatott ide repülővel, mert még úgy is olcsóbb volt a magyar képzés, mintha ott helyben végezte volna el. Vannak ilyenek, miközben a képzés minősége azonos. Mi azért próbáljuk, hogy jobb legyen, mint a külföldi. Nagyon sokat dolgozunk ezen és úgy látszik, hogy ez sikerül. Szinte minden oktatónk folyamatosan a szakmában dolgozik. Ezt csak így lehet jól csinálni. Bevalljuk, hogy nem vagyunk pedagógusok, de keressük az utat, hogy hogyan juttathatjuk el diákjainknak a szakmai információt, és azért figyeljük a reakcióikat és megkérdezzük, hogy hogyan szeretnék, hogyan gondolnák. Mi igazítani próbáljuk a hallgatók igényeihez, tudásszintjéhez és befogadó képességéhez.





N - A tanfolyamotokat, mint pl. a 3D karakter specializáció, hogyan látod olyan szemmel, mint aki évek óta outsourcing („bedolgozó") stúdiókban dolgozik? Mert én úgy látom, hogy azért a stúdiók főképp nem a fontosabb karaktereket adják ki, hanem mondjuk a kevésbé fontos munkákat.
P - Azért ennél színesebb a kép. Például az Overlord 2-ben én készítettem a főszereplő gonoszt és a három női főszereplő közül kettőt. Gyakorlatilag amit megtartottak maguknak, az a központi karakter, ami egy járkáló páncél – annyira nem izgalmas, mint mondjuk egy női karakter. Azért ma már kiadják a munkát. Ha minőség kell gyorsan, akkor kiadják. A központi karaktert azt mindig megtartja magának egy cég, ez való igaz, viszont hogyha olyat tapasztalnak, hogy a kiadott munkák jobb minőségűek, mint amit belsőleg megcsináltak, akkor gyakorta lecseréltetik; sőt olyan is van, hogy több outsource stúdiót is megbíznak és a végére csak egyet tartanak meg: egy munkát többször elvégeztetnek. Járókelők, egyszerű ellenfelek modellezése is lehet olyan izgalmas, hisz abba is bele tudsz vinni egy kis kreativitást és a játékos azt többet látja, mint mondjuk sok esetben a főszereplő karaktereket.

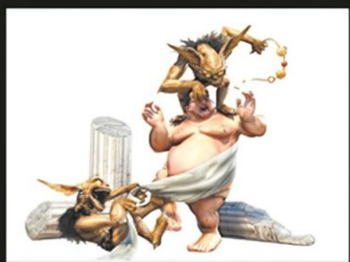
N - Szóval apró kis dolgokkal nagyon fel lehet dobni a hangulatát egy modellnek, amivel azért ki tudsz emelkedni?
P - Kiemelkedni nagyon nehéz. Akkor sikerülhet, amikor kapsz rá lehetőséget. Jó szakember sok van, de nagyon jó kevés. Nagyon becsületesen meg lehet élni ebből a szakmából, ha az ember akar. Hogyha nem kifogásokat keres, hanem dolgozik, megembereli, és valóban odateszi magát. Minden egyes kis munkát komoly kihívásnak tekint és megfelelően elvégzi, mert máskülönben ebből nem lesz semmi. Ha valaki nagyon jól akar teljesíteni, akármilyen feladatot is kap, annak lesz eredménye. Ez egy szemlélet. Ha minőséget akarsz csinálni, akkor mindegy, hogy milyen munkát kapsz. Ami a te neved alatt megjelenik, az legyen jó minőségű. Léteznek ilyen sikertörténetek ma Magyarországon. Rengeteg sikeres magyar grafikus van, sikeres olyan játék van, amiben magyar tartalom van.

Köszönöm az interjút és a továbbiakban hasonlóan sikeres munkát kívánok!









nomad

Ninja sztárok, azaz a shuriken csillagai

Mielőtt elmerülünk a ninják misztikus világában, engedjetek meg egy rövid kitérőt: újfiú vagyok itt, ezért illendő bemutatkoznom: Szasa vagyok. Üdvözlök minden kedves Konzol olvasót! Nem vagyok celeb és Kiszel Tündivel sem nyújtottam rétest a Vacsoracsatában, így most semmi érdekeset nem tudok magamról mesélni. Nem is célom, hiszen remélhetőleg majd írásaim alapján formáltok véleményt rólam. Kicsit izgulok, de azért vágjunk bele közösen…





Mire gondolnak az emberek, ha meghallják a ninja szót? Fekete öltözékre, shurikenre és néhány elvetemült filmrajongó talán Michael Dudikoffra. De vajon mi jut eszébe egy tapasztalt gamernek a ninjákról? Tenchu, Ninja Gaiden, esetleg a Mini Ninjas. Számtalan játékfeldolgozást megéltek már e hangtalan gyilokszakértők, és mai napig rendkívül közkedveltek a videojátékos berkekben. Éppen ez a töretlen népszerűség sarkallt arra, hogy körbejárjam a témát. Na jó! Volt ennél nyomósabb okom is: RBaly felhívott és elmondta, hogy szerinte a ninják és játékosok kapcsolatáról szeretnék írni.

A legjobb, ha először jobban megismerjük hőseinket, az eredetüket, történetüket és a róluk kialakított tévhiteket. Tanulmányoztam néhány témába vágó könyvet és leírást. Ezek alapján csak halkan, suttogva jegyzem meg: a ninjutsu harcművészet az ősi Kínából ered. Sőt! Maguk a ninják is a Nagy Fal árnyékából érkeztek Japánba, valamikor a 7-től 10-ik századig terjedő időszakban, a Tang dinasztia uralkodása alatt. Persze ettől még a ninják japánok. A felkelő nap országában élték fénykorukat, itt váltak ismertté, itt alapítottak iskolákat, itt fejlesztették tovább technikájukat és harcművészetüket. Nem is merném mást állítani róluk, mert végül felkeres egyikük az otthonomban és minden részletről aprólékosan beszámol, én pedig részletekre felaprózva hallgatok.

A ninják életmódjáról megoszlanak a vélemények. Egyes feltevések szerint elvonultan éltek kisebb közösségekben. Békésen tengették hétköznapjaikat, de szabadságukat mindennél fontosabbnak tartották, amelynek megvédése érdekében bátran folyamodtak bármilyen eszközhöz. És mivel az évszázadok alatt gyakran csöppentek bele a hatalomért küzdő főurak háborújába, így leleményes megoldásokhoz folyamodtak. Az elfajuló mosolyszünetek közepette szövetségre léptek az egyik féllel, hogy saját módszereikkel segítség a másik ellenében. Szabotázsakciókat hajtottak végre, hatékonyan felderítették az ellenséget, és olykor meg is ölték a szembenálló hadsereg magas rangú tisztjeit. Nagy ritkán magát az ellenséges főurat is felkeresték, aki ilyenkor idegességében elvesztette a fejét. Mondhatni egy csapással vége lett az érdekellentétnek. Szolgálataikért cserébe megőrizhették önállóságukat.



Egy másik elképzelés szerint a ninják már megjelenésüktől fogva a daimjók, azaz a feudális hadurak alkalmazásában álltak. Különösen jelentős szerepük volt a 17. században, az úgynevezett Sengoku-korszakban, amely a Japán történelem leginkább vérzivataros, sötét évtizedeit ölelte fel. Minden valamirevaló hadúr foglalkoztatott orvgyilkosokat. Közös vállalkozásuknak legfőbb célja volt a politikai ellenlábasokat eltenni láb alól. A ninják azonban részt vettek katonai hadműveletekben is, de sosem a nyílt harc volt a feladatuk. Belopóztak az ellenség soraiba, hogy a csata kezdetekor jól időzítve zűrzavart okozzanak, vagy az éj leple alatt ellopták a rivális erők zászlaját, olykor pedig egész napon át rejtőzködve kémlelték ki a szembenálló fél stratégiai pontjait és hadállását.

Az évszázadok alatt számos leírás született: többek között a Hoyo-klán története vagy Oda Nobunaga életrajza. Ilyen krónikák őrizték meg számunkra a ninják bátorságát és híres tetteit. Olvashatunk például egy legendás ninjáról, aki minden éjjel egymaga besurrant az ostromló fél táborába. Nem kártyázni indult természetesen. Éppen csak megmutatta magát, majd eltűnt a jogosan felháborodott katonák szeme elől. Ez így ment napokon keresztül. Komoly károkat nem okozott, de elfogni sem tudták. Célját azonban elérte: az ellenség egy percig sem pihenhetett, megfélemlítve és állandó



veszélyben érezték magukat. Mire sor került a csatára, a sereg fáradt és kialvatlan volt. Lássuk be, ez nem túl biztató, főleg annak tudatában, hogy az ütközetben nem volt chekpoint rendszer és játékállás helyett is csak az életüket menthették.

A történet nagyszerűen szemlélteti, hogy milyenek is voltak valójában a ninják. Az általánosan elterjedt véleménnyel ellentétben nem lélektelen és vérszomjas orvgyilkosok. Sokkal inkább nevezhetnénk őket saját koruk kémeinek vagy titkosügynökeinek. Igen, öltek is. Ám elsősorban megbízást teljesítettek, amelynek végrehajtása érdekében bármilyen eszközt bevetettek. Módszereiket az évszázadok alatt fejlesztették tökéletesre. Olyan hatékonysággal dolgoztak, hogy elterjedt róluk: nem emberek ők, hanem szellemek. Érinthetetlenek. A ninják remekül kihasználták a róluk kialakított képet és mindent elkövettek, hogy tovább erősítsék az őket övező mítoszt. Akcióikat precízen megtervezték: észrevét-



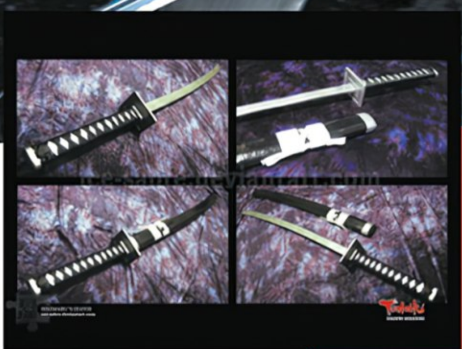
lenül érkeztek, gyorsan mozogtak, és ha kellett, köteleket, füstöt, trükköket és egyéb kreatív segédeszközöket vetettek be, amelyek rengeteg edzéssel és gyakorlással kombinálva félelmetes hatást keltettek. Harci tudásuk nem volt jobb, vagy hatékonyabb, mint a szamurájoké, ám a ninjákat nem kötötte semmiféle etikai kódex. Egy másik tévhit, hogy örökké feketében jártak. Azt mondják ugyan, hogy a fekete mindig divat, ám nem éppen célravezető, ha az ellenség soraiban kell elvegyülni, vagy egy célpont közelébe kell kerülni. Ezért gyakran használtak álruhát. Fegyvereiket is a feladat alapján válogatták. Használtak kardot és tőrt is, ám a shuriken és a kuszeri-fundo azért lett kifejezetten ninja fegyver, mert könnyen elrejthetőek bármilyen álruhában. Gondolom a shurikenről mindenki tudja, hogy dobócsillag, a kuszeri-fundo pedig egy fél méter hosszú lánc, amelynek két végére egy-egy nehezéket erősítettek. Szakértő kezekben halálos fegyver.

Most, hogy kicsit többet megtudtunk a Nintendós srácok őseiről, töprengjünk el azon is, hogy miért szeretjük annyira a ninjás játékokat. Mert szeretjük ugye? Aki mást gondol, azonnal tolja végig a Tenchu sorozatot!
Egyáltalán miért játszunk videojátékokkal azon túl, hogy remek kikapcsolódás? Meggyőződésem, hogy a lényeg az emberi érzések és a művészetek kapcsolatában keresendő. Ahogy hatással van érzéseinkre egy festmény, egy film vagy Mozart, éppúgy megérinthet minket egy játék is. És egy videojáték, a beléjük fektetett időt, energiát, kreativitást és önmegvalósítást tekintve számomra műalkotás. Modern művészet. Nem állítom, hogy minden egyes megjelent program óriási belső értékkel bír, de akadnak kivételes darabok. Minden azon múlik, hogy mennyire azonosulunk a főhőssel, a történettel, és milyen hangulatot ad át a zene, valamint a képi világ. Mindezt szem előtt tartva ninjás témájú játékot fejleszteni hálás dolog. Hiszen egy ilyen alkotás misztikumot, kalandot, akciót, a rejtőzködés izgalmát és a felfedezés örömét ígéri nekünk, játékosoknak. Kell ennél több? A kontrollert kézben tartva kilépünk néhány órára a megszokott hétköznapokból és egy titokzatos hős bőrébe bújunk. Távoli helyeket ismerünk meg, veszélyes küldetésekre indulunk, és játék közben, akár egy valódi ninja, új képességeket sajátítunk el. Talán ez a válasz. Azért szeretjük a „ninjátékokat", mert azt adják nekünk, amit egy western, sci-fi, Indiana Jones vagy James Bond. Szívesen válunk hősökké, ha leülünk a képernyő elé. Teljesítenünk kell az újabb és újabb feladatot. Maga a téma az, ami sikerre van ítélve. Persze a játékból csak akkor válik legenda, ha a készítőknek sikerül megteremteni a témához illő körítést: grafika, zene, hangok, irányítás, történet és hangulat. Mindennek stimmelnie kell. Ezért is születnek olyan ritkán klasszikusok… A ninjás játékok sikerét az is bizonyítja, hogy évtizedek óta sűrűn nyúlnak a témához a kiadók. Jómagam először úgy 25 éve találkoztam ninjával egy játékban. Még kicsike voltam, de nem felejtem el: Last Ninja. Emlékszik rá valaki?
Szerencsére manapság is el vagyunk látva rendesen. Nézzük az utóbbi 10-12 év termését a teljesség igénye nélkül:



Ninja sztárok, azaz a shuriken csillagai





TENCHU

Talán az első game volt, amely valós képet festett a ninjákról. Megjelenése előtt leginkább a „sétálunk, sétálunk egy kis dombon kaszabolunk" játékmenet volt a divat. A Tenchuban azonban összetett feladat várt ránk. Jó ninjához méltóan, feltűnés nélkül, lopakodva kellett teljesítenünk a feladatokat. Ráadásul szabadon garázdálkodhattunk, nem volt lineáris pálya. Számos módszer közül választhattunk ellenfeleink likvidálására és még álruhát is ölthettünk! Később jöttek a folytatások, a kiegészítők és a siker nem maradt el. Egészen a Fatal Shadow, majd később a Tenchu Z megjelenéséig, amelyek a sorozat mélypontjai. Megvolt bennük minden, amit a korábbi részekben szerettünk, de valahogy mégsem állt össze a dolog. A grafikájuk is szörnyű. Szerencsére a Shadow Assassins végül visszaállította a Tenchu renoméját.
(A dátumok az adott kiadás európai megjelenési idejét jelölik)
1998. Tenchu: Stealth Assassins (PS1)
2000. Tenchu: Birth of the Stealth Assassins (PS1)
2003. Tenchu: Wrath of Heaven (PS2)
2007. Tenchu Z (X360)
2009. Tenchu: Shadow Assassins (PSP, Wii)







NINJA GAIDEN

A másik legismertebb ninja-saga Ryu Hayabusa főszereplésével. Honnan ismerős ez a név? A Dead or Alive-ból? Bizony! Ott is találkozhattunk a fess fiatalemberrel, mert alkalomadtán átugrott e másik sorozatba egy kis össznépi pofozkodásra. A Tenchuval ellentétben a Ninja Gaidenben kőkemény akció vár ránk. Csak úgy repkednek a kezek-lábak, nincs egyetlen perc üresjárat sem. Leginkább egy csúcsra járatott mészárszékhez tudnám hasonlítani, de mindez jól áll neki. Vigyázat! A játék egyik része sem kezdőknek való, nehézsége rátermett gamert kíván! A sorozat egyébként már több mint 20 éves múltra tekint vissza és jó pár konzolon tiszteletét tette. A játéktermi gépek után megjárta a NES, Game Gear, Game Boy, Xbox és a legújabb generációs konzolok áramköreit.
2004. Ninja Gaiden (Xbox)
2007. Ninja Gaiden Sigma (PS3)
2008. Ninja Gaiden 2 (X360)
2009. Ninja Gaiden Sigma 2 (PS3)





SHINOBI, NIGHTSHADE

Minek kell egy ninjának hosszú, vörös sál? Odacsukja a liftajtó, belelóg a pocsolyába vagy rálép valaki véletlenül… Sosem tudjuk meg, mire kellett igazán, de az biztos, hogy jellegzetes külsőt kölcsönzött Hotsumának, a játék főhősének. A Shinobi egész korrekt kis darab volt a maga idejében. Sokat kellett ugrálni, falakon futni és még ennél is többet harcolni. Két évvel megjelenése után kapott egy folytatást is, amelyet a fejlesztők a kreatív Shinobi 2 helyett Nightshade-re keresztelték. A játékmenet maradt a régiben, a főszereplőt azonban egy csinos ninja lányra cserélték. Ja és kapott a nyakába egy hosszú, vörös kendőt.
2002. Shinobi (PS2)
2004. Nightshade (PS2)





RED NINJA



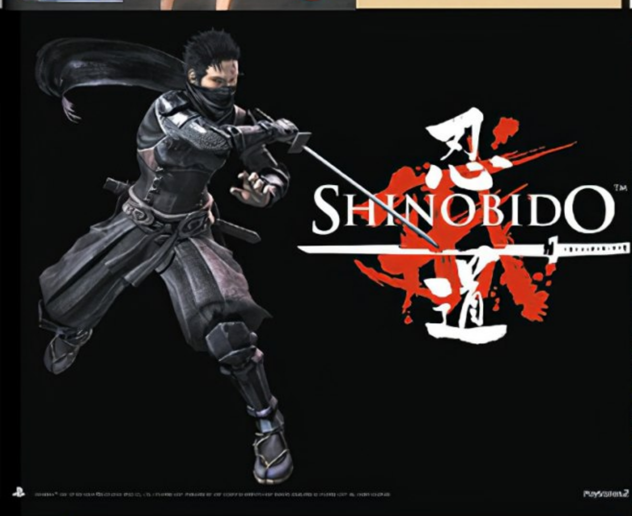
Na az ilyen játékokról mondják, hogy nem sikerültek jól. Pedig a készítők beleadtak apait-anyait. Fogtak egy bögyös japó csajt, rövid ruhácskában és köldökig érő dekoltázzsal. Azután ötvözték a ninja játékok stílusait: ha akartunk, csendben lopakodhattunk, ugyanakkor harsányan belevethettük magunkat a küzdelembe. Ez mind szép és jó is lett volna, de néhány apróságot elszúrtak a fejlesztők: a grafikát, az irányítást, a hangulatot, a körítést… az egész stílust.
2005. Red Ninja: End of Honor (PS2, Xbox)





I-NINJA, MINI NINJAS

Íme, a tökéletes példák, hogy egy témát milyen sokféleképpen fel lehet dolgozni. Az I-Ninja és a Mini Ninja nem festi vörösre a képernyőt, még akkor sem, ha a túl sok játéktól bevérzik a szemünk. Kedves, aranyos platformjátékokról van szó. Egy kis ugrabugra, gyűjtögetés, ügyeskedés és a szokásos dolgok. Hardcore vagy? Akkor nem neked való!
2004. I-Nina (Xbox és PS2)
2009. Mini Ninjas (Xbox 360, PS3 és Wii)



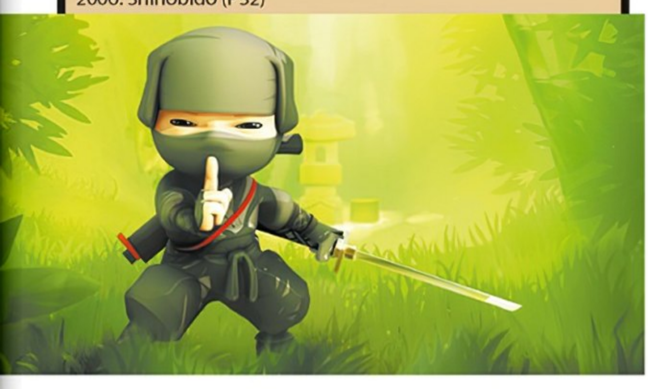


SHINOBIDO

Nem keverendő össze a Shinobival! Már csak azért sem, mert játékmenetét tekintve sokkal közelebb áll a Tenchu sorozathoz. Valójában ennek a stuffnak minden lehetősége megvolt, hogy klasszikus legyen belőle, és majdnem sikerült. Majdnem olyan a gameplay mint a Tenchuban. Majdnem olyan szép is. Majdnem olyan hangulatos. Szóval nem volt rossz játék, de végül mégis elfelejtettük. Majdnem.
2006. Shinobido (PS2)

NINJA BLADE

Imádom, amikor egy játék szinte minden előzmény nélkül előbukkan a semmiből és azonnal magával ragad. A Ninja Blade egyszerűen csak előlépett egy hype-mentes övezetből és sikert aratott. A helyszín talán megszokottnak mondható, ha már ninjáról van szó, hiszen Tokióban indul a történet. Az időpont azonban meglepő: a közeljövőben járunk. Tudtommal ez az első játék, amely egy ninját kiragad megszokott idősíkjából és a jövőbe helyez. Ha tévedek, majd kapok a fejemre. Lényegében egy színvonalas, külsőnézetes, kaszabolós játékról van szó, remek ötletekkel, nagyszerű történettel és hatalmas főellenfelekkel.
2009. Ninja Blade (X360)

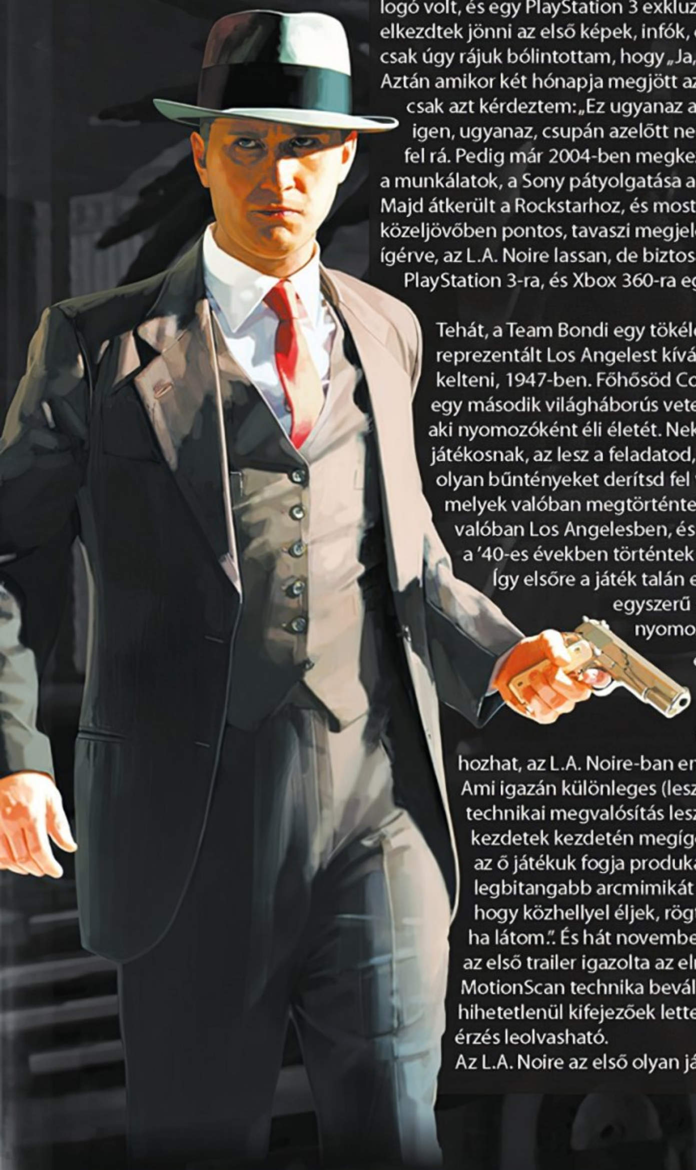


Szasa

L.A. NOIRE™







A Rockstar nem tud hibázni? Az utóbbi időkben ez egyre kevésbé kérdéses, hiszen mind a Grand Theft Auto franchise negyedik, mind a Red Dead széria második része bálványozva volt a szaksajtó által. De vajon a szárnyaik alá vett Team Bondi csapat tudja-e hozni a tőlük megszokott színvonalat, a már több éve fejlesztés alatt álló detektívjátékkal, az L.A. Noire-ral? 2008-ban a Rockstar életre keltette saját, New Yorkról mintázott, bűnözéstől hemzsegő városát, Liberty City-t. 2010-ben feltámasztották a kopár vadnyugatot, és whiskyszagú, revolverforgató hőseit. Idén, 2011-ben pedig visszatér a 40-es évek maffia uralta Los Angelese, és közelebb lesz hozzánk, mint valaha.

Amikor bejelentették, ez a szoftver is csak egy nagy logó volt, és egy PlayStation 3 exkluzivitás. Aztán elkezdtek jönni az első képek, infók, előzetesek, és csak úgy rájuk bólintottam, hogy „Ja, igen, szép." Aztán amikor két hónapja megjött az első trailer, csak azt kérdeztem: „Ez ugyanaz a játék?". És igen, ugyanaz, csupán azelőtt nem figyeltem fel rá. Pedig már 2004-ben megkezdődtek a munkálatok, a Sony pátyolgatása alatt. Majd átkerült a Rockstarhoz, és most, 2011-ben, a közeljövőben pontos, tavaszi megjelenési dátumot ígérve, az L.A. Noire lassan, de biztosan elkészül, PlayStation 3-ra, és Xbox 360-ra egyaránt.

Tehát, a Team Bondi egy tökéletesen reprezentált Los Angelest kíván életre kelteni, 1947-ben. Főhősöd Cole Phelps, egy második világháborús veterán, aki nyomozóként éli életét. Neked, a játékosnak, az lesz a feladatod, hogy olyan bűntényeket deríts fel vele, melyek valóban megtörténtek, valóban Los Angelesben, és valóban a '40-es években történtek meg. Így elsőre a játék talán egy egyszerű sandbox-nyomozós kalandnak tűnhet, egy korrupt világ felderítésének, amely bár már önmagában is kiemelkedő élményt hozhat, az L.A. Noire-ban ennél sokkal több rejlik. Ami igazán különleges (lesz) a szoftverben, az a technikai megvalósítás lesz, ugyanis azt már a kezdetek kezdetén megígérték a fejlesztők, hogy az ő játékuk fogja produkálni a valaha látott legbitangabb arcmimikát videojátékban. Persze, hogy közhellyel éljek, rögtön mondtam: „Hiszem, ha látom.". És hát novemberben tényleg láttam, az első trailer igazolta az elmondottakat, az új MotionScan technika bevált, és a karakterek tényleg hihetetlenül kifejezőek lettek, arcukról minden kis érzés leolvasható.
Az L.A. Noire az első olyan játék, amely nem elégszik meg azzal, hogy a szereplők mozgását valódi emberek valódi mozgásairól rögzítik, kamerákkal, de még mimikájukat is rögzíti, és átörökíti a digitális arcokra a szoftver. De nem a mimika az egyetlen, ami a realitást próbálja reprodukálni, a program





Los Angelese a lehető legközelebb próbál kerülni a valódihoz, ahhoz, amilyen a negyvenes években volt. Éppen ezért a fejlesztők a korabeli újságok közel 200000 fényképét használta fel ahhoz, hogy 1947 LA-je újra életre keljen. Ennek köszönhető, hogy a város utcáin olyan boltok kirakatai lesznek fellelhetőek, melyekre ma már talán még a helyieknek is csak nagyanyja emlékszik, de akkoriban nagyon is ott voltak. Ahhoz pedig, hogy ez a digitális város ténylegesen megelevenedjen, több mint 300 statisztát használtak, hogy így a lakók, a köznép is megelevenedjen a szemünk előtt. A rengeteg nyomozgatás közben pedig biztosan mindenki szakít majd időt erre a hatalmas bejárható térre, melyben akármikor, akárhol furikázhatsz, de ha éppen gyors, és könnyű



utazásra vágysz, társad bármikor elvezeti helyetted a járművet. Társunkon kívül legnagyobb segítőnk kis jegyzetfüzetünk, mely folyamatosan nálunk van, és melybe minden új nyom és ismeretség azonnal feljegyzésre kerül. Ezek az információk egyébként kihallgatásaink során is segítségünkre lehetnek, de erről később.





De ami még a városi életnél is fontosabb, az a nyomozóélet. Phelps minden egyes ügyének felderítése kulcsfontosságú a ranglétrán való haladás érdekében. Cole a különböző eseteknél különböző társsal dolgozik, a szaksajtó által már kipróbált 2 demóban például Stefan Bekowsky volt segítségére. Az elsőben egy elhagyott autóról szóló bejelentésnél, a helyszínre érve a két kopó döbbenten tapasztalja, hogy a kocsi csak úgy úszik a vérben. Miután kiderítik, kié volt az autó, holttest hiányában is valószínűsíthető, hogy az eltűnt férfi nem az ujját vágta meg a járműben. Persze nem kívánom lelőni a poénokat, hiszen komoly esély van rá, hogy a demóban lezajlottak a teljes játékban is szerepelni fognak. De annyit azért elmondhatok, hogy az áldozat feleségének faggatása például már a mi feladatunk, hiszen a kihallgatások/vallatások módja leginkább a Heavy Rainhez hasonítható: kérdéseink és válaszaink nagyban befolyásolják, hogy mennyi információt tudunk kicsikarni a szemtanúkból/gyanúsítottakból. Amennyiben nem vagyunk biztosak egy illető bűnösségéről, illetve meg vagyunk győződve ártatlanságáról, lehetünk vele kedvesek, ha viszont valami bűzlik valaki körül, vagy esetleg már tényként kezelhető bűnössége, lehetünk vele szemben gyanakvóak, sőt, akár agresszívak is. Ezektől függ, hogy a válasz, amit kapunk igazság, hazugság, vagy pedig egy nagy semmi lesz. De, hogy kinél mi válik be, azt bizony már nekünk magunknak kell kiismernünk. A második demóban szereplő ügy egy filmsztár ellen irányuló gyilkossági kísérlet felderítéséről szól, de a háttérben valami sokkal nagyobb van, hiszen ahogy azt a játékosok hamarosan meg fogják tapasztalni: Los Angelesben mindenki rejteget valamit.



Az egyes ügyek akár egy bűnügyi sorozat egyes epizódjai is lehetnének, a játék címében lévő „noire" szó sem véletlen, hiszen az 1940-es évektől divattá vált „film noir"-ra utal. Aki esetleg nem tudná, a film noir kategóriába az 1940-től 1960-ig készült fekete-fehér, alvilági témákat központba helyező krimik tartoznak. Az eddigi infók, trailerek, képek alapján, színpalettáját leszámítva, a szoftver teljesen ezen filmvilág tükörképe lesz, ennek pedig mi csak még jobban örülünk. Bár én nem voltam/vagyok a noir időszak rajongója, engem még annál is jobban vonz a játékra rettenetesen hasonlító „Kínai Negyed" című film, mely amellett, hogy örök klasszikus, egyik nagy kedvencem.

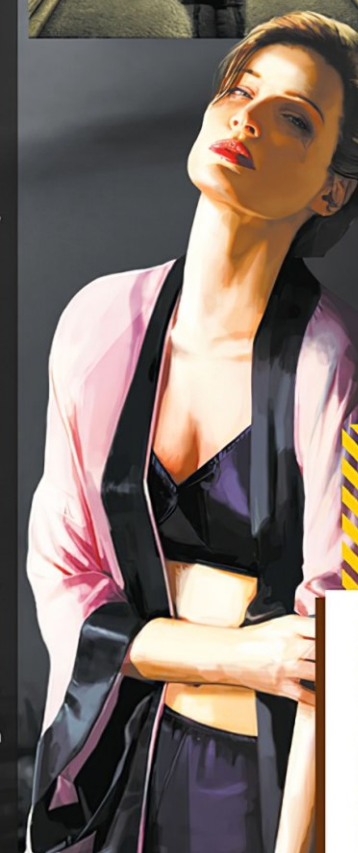
Az L.A. Noire tipikus Rockstar játéknak ígérkezik. Nagy ígéreteket kapunk, sokat várunk tőle, de annyit úgysem, amennyit nyújtani fog. Pedig én személy szerint már akkor tapsikolva virnyákolnék, ha az ígéretek fele beváltásra kerülne. A negyvenes évek Los Angelesét 2011 tavaszának környékére várjuk, immáron mindkét kurrens-generációs konzolra.









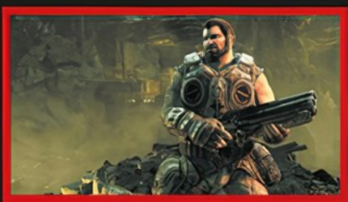


rolmanus

L.A. NOIRE

Kiadó: ***Rockstar Games***
Fejlesztő: ***Team Bondi***
Megjelenés: ***2011 2. negyedév***
Platformok: ***X360, PS3***

GEARS OF WAR 3





Még mindig élénken élnek bennem az emlékek egy stuffról, amit a frissiben barátommá szegődő játékostársam ajánlott 2006 decemberében a vadiúj Xbox 360-amhoz. Fogalmam sem volt arról, miféle lemezt passzírozok bele a gépembe, hogy a vöröses menüből egy távoli, Sera nevű bolygóra tévedek, ahol ocsmány idegenek ellen kell felemelnem láncfűrészes gépfegyverem. Tetszett a sötét stílus, a szabályokra fittyet hányó, marcona főhős, és nem utolsó sorban a többjátékos mód, ahol cimboráim legtöbbjét ismertem meg. Olyan élményekkel gazdagodtunk, amikre így, évek múltán is jó érzéssel emlékszem vissza: oldalakat tudnék írni sztorikról, nevetésekről és ökörködésekről.

A második rész bejelentése napjától már epekedve vártuk millió magunkkal a folytatást, bízva az epikusabb tálalásban és a hibák javításában, de sajnálatos módon a változások, a fejlődés, ami a kampány részben tökéletesen muzsikált, csak még több komplikációt szült multiplayerben, így sokan elpártoltak mellőle. Hiába a kiadott javítások tömkelege, legtöbben már csak a harmadik részben bíznak, így az Epic Games-re most nem kisebb feladat hárul, mint ismét megalkotni „A" Gears of War-t.

A harmadik felvonás tizennyolc hónappal Jacinto eleste után veszi fel a történet fonalát: a kormány szétesett, a COG katonák leszereltek, szétszéledtek. A túlélők többsége a Raven's Nest mozgó légi-bázisára menekült, de kisebb csoportok a Vectes szigeten próbálnak meg ellenállni a Locust-hordáknak… bár, ezen időkben már nem ők jelentik a legnagyobb veszélyt. A bolygó természetes energiaforrása, az immulzió beszivárgott a sáskák földalatti fészkeibe, megfertőzve és mutációt okozva közösségükben: a meghasonlott, ám fizikailag erősebbé váló locustok fellázadtak királynőjük ellen és „polgárháborút" indítottak egykori fajtársaik ellen. Remegve emlegetik új ellenségüket, a lambenteket… viszont, ez egyben az emberek végső és legutolsó reménysugara lehet, hiszen zűrzavarban könnyebb támadást indítani, de akár új szövetségesekre is lelhetnek azok között, akik vérét évek óta ontották: ám vezetők nélkül egy ilyen hadművelet végkimenetele egyenlő az öngyilkossággal. Az egykori elnök, Prescott eltűnt, de a történet előrehaladtával át fog adni egy üzenetet Marcusnak, melyből többek között kiderül, hogyan menthetné meg az emberiséget és az egész bolygót.





Marcus mellé természetesen társul szegődik Dom, de később csatlakozik Cole és Baird is, akik külön utakon jártak az elmúlt hónapokban. Új tagokkal is bővül a világmegmentő akcióra készülő brancs, az eddig szolidnak megismert Anya igazán dögös szőke pi…, akarom mondani hölgyeményként veti bele magát a frontvonalra, de feltűnik még két női karakter, Samantha Byrne és Bernadette Mataki, valamint Jace Stratton, veterán harcos. A Carmine testvérek harmadik tagja is csatlakozik a harcokhoz, és ha még emlékeztek, sorsáról a játékosok dönthettek a még tavaly megtartott szavazáson. Többen voksoltak a túlélésére, így Cliff ígéretet tett, nem öleti meg senkivel sem a sztori során.

A játékmenetet érintő változások közül talán a legígéretesebb a négyfős kooperatív mód illetve az, hogy immáron társainkkal is cserélhetünk fegyvert – mint a Halo-ban –, szóval kevesebbszer szorulunk majd arra, hogy ellenségeink Hummerburst-jét vagy Gorgon pisztolyát vegyük kezelésbe. (Itt megjegyezném, hogy a Gorgon a





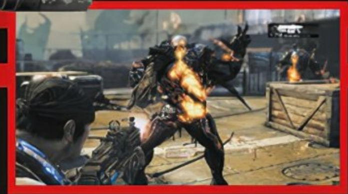










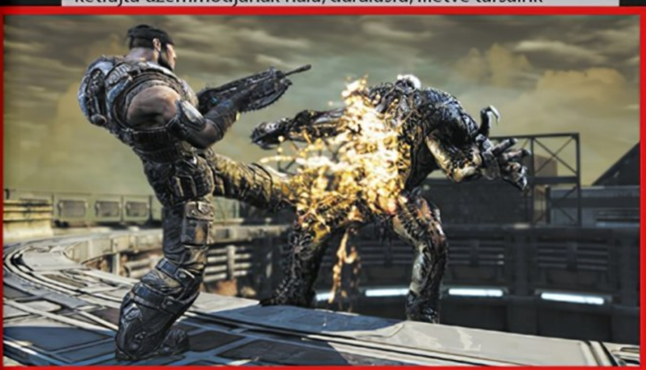




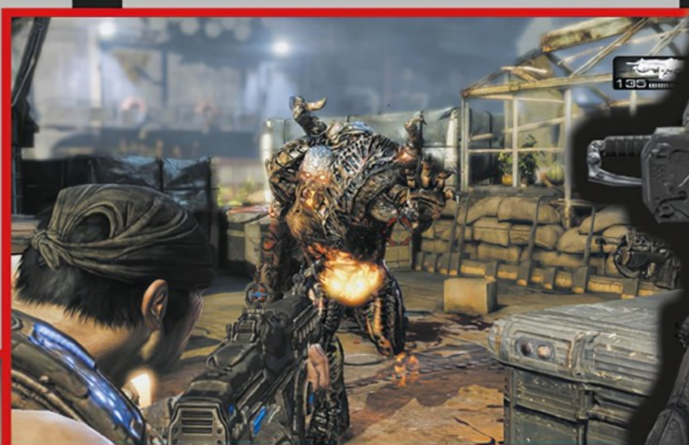




harmadik részben full-automata gyorstüzelővé avanzsálódik.) Ezeken kívül finomodni fognak a karakter-animációk, újfajta kivégzéseket láthatunk, valamint a fedezékeken átugró ellenségeket egyetlen gombnyomással visszarugdoshatjuk oda, ahonnan elindultak. Természetesen kapunk egy rakat új gyilkoló eszközt, például a Pendulum Háborúban használt, bajonettával felszerelt gépfegyvert, földrengető gránátot, duplacsövű, lefűrészelt shotgunt és kiegészülnek a „heavy weapon" kategóriába tartozó felszereléseink is. Néhány pályaszakaszt egy mech-ben ülve fogunk végighentelni: kétfajta üzemmódjának hála, darálásra, illetve társaink



védelmére is használhatjuk majd a monstrumot. Mint, ahogyan a történetmesélésben is említettem, leginkább a veszélyes Lambent csapatokkal fog összehozni minket a sort, de azért színtiszta Locust-vért is fogunk ontani. Új ellenfeleket találhatunk a sáskák oldalán is, olyan nevekkel ellátva, mint a Savage Grenadier, a Digger Boomer, a Locust Siege Beast és a páncélozott Kantus. Párat már láthattunk a neten fellelhető videókban, főleg a polipok és Lambent Berserkerek ronda teremtmények: ja igen, a sokak által hiányolt Berserker-lányok is visszatérnek! Játékmódok tekintetében a Horda egyértelműen lesz ismét, de a Beast sokkal fincsibbnek tűnik: a Locust-ként a feladatunk, hogy a hullámokban









érkező COG katonákat szedjük darabokra, miközben gyilkolásainkért cserébe megbecsülésünk egyre magasabb szintre kerül: vagyis, menetenként fejlődünk, erősebb sáskákká válunk és olyan fegyvereket is használhatunk, ami egy egyszerű gyalogosnak elérhetetlen. A Warzone komoly változásokon esik át, alapból húsz élettel indul mindkét csapat (nem az egyén, a csapat!) s miután elfogytak, jön az utolsó, nagy összecsapás, a már megszokott módon. Új multiplayer játékmód ezen kívül a „Capture The Leader", ahol a csapat vezetőjét kell elkapni és harminc másodpercig fogva tartani, de – hiszen mindig van „de", egy kiskapu – a vezető képes kiszabadulni a szorításból, ám a sebesülése nem gyógyul az idővel. Az Epic Games dedikált szervereket állít csatasorba a hatalmas lagok elkerülése végett… hát, majd meglátjuk, hogyan is működik a gyakorlatban, hiszen ez idáig is a magas ping miatt voltak játszhatatlanok néha a rangsorolt meccsek. Szerencsére kapunk ízelítőt a multiból, legalábbis azok, akik megveszik a Bulletstorm Epic kiadását, ami a béta-kulcs mellett 25.000 XP-vel, fegyverekkel és páncélokkal lesz kiegészítve. A fejlődési rendszer megmarad olyannak, amilyen a mostani Gears 2-ben található, viszont a mutátorok és a kinyitható karakter-variánsok valami olyasmit sejtetnek, ami még messzebb viszi a franchise többjátékos alapjait az első résztől. Azt azért szerették meg oly sokan, mert nem voltak benne felesleges sallangok, csupán reflexre és jó helyzetfelismerő képességre volt szükség a győzelemhez, de ezekkel a mostani újításokkal, a kásztömizációval… nos, hát majd meglátjuk mi kerekedik ki belőle.

A játék egyébiránt már elkészült, igaz, nem hivatalos forrásból, de tudunk róla, hogy kiadták – igaz, részekre darabolva – az illetékeseknek, fordítás céljából: valószínűleg, amikor ezen sorokat olvasod, már ez is elkészült, így a következő hónapokban az Epic Games csupán a béta-teszt visszajelzéseivel és az esetlegesen megbúvó bogarak irtásával fog foglalatoskodni.

Végezetül, bárki, bármit mond, kétségtelen tény, hogy Cliff Bleszinski valami olyasmit hozott a TPS műfajba, ami – ha nem is számíthatott teljesen újdonságnak – komplexitásában és egészében olyan összképet mutatott, ami követendő irányvonallá emelte játékát. 2006 óta rengetegszer láthattunk a Gears-ből átvett elemeket: a Dark Sector, a Damned, vagy a Dark Void – és még sorolhatnám a szoftvereket, amikben megbújtak a „GoW-os" alapok: a lényeg viszont, hogy a sötét és elkeseredett harc a Sera bolygón idén befejeződik, mi pedig már epekedve várjuk!

Dzsek

GEARS OF WAR 3

Kiadó: ***Microsoft***
Fejlesztő: ***Epic Games***
Megjelenés: ***2011 4. negyedév***
Platformok: ***X360***

2010 legjobbjai a Konzol csapata szerint

Jelenlegi tízes listánkat a Konzol Magazin csapata állította össze. Mindenki leadta a maga által legjobbnak vélt játékokat, majd az azon szereplő címeket összegeztük, és az első tíz helyezetett listánként a 12-10-8-7-6-5-4-3-2-1 pontrendszer szerint értékeltük. Ennek a végeredménye az alábbi összeállítás, néhány kommentárral megspékelve. A tavalyi év felhozatala igen erős volt, gyakorlatilag az egyes helyezések között pár pontnyi különbségek döntöttek csak. Valamilyen szinten a papírforma érvényesült, de olyan finomságokra is érkeztek voksok, mint a Yakuza 3, Deadly Premonition, Bayonetta vagy a Half-Minute Hero. Reméljük 2011 ennél is erősebb lesz!

10 Call of Duty: Black Ops

Dzsek:„Call of Duty a Treyarch-tól… előítéletekkel fogadott játék, mely végül lemosta mindazt, amit az Infinity Ward felépített magának: tragikus és szívfájó jelenetek, feszült játékmenet és egy olyan történelmi háttér a '60-as évekből, amit sohasem láthattunk még ilyen formában feldolgozva. A Black Ops sztorija sokak számára elérte a „legjobb CoD kampány" díját."



9 Metal Gear Solid: Peace Walker

Foxhound:„A 2010-es esztendő kétségkívül egyik legnagyobb durranása, a Hideo Kojima által rendezett Sony PSP exkluzív Metal Gear Solid: Peace Walker volt. A harmadik rész után játszódó, Big Boss történetét továbbmeséló játékban nem kevés, igazi MGS utánérzéssel vethetitek bele magatokat a dzsungelháborúba, a tömérytelen mennyiségű gameplay-t érintő újításokkal felfedezve a Costa Rica-i terepet. Nagygépes játékokat megszégyenítő, akár 100 órás játékidővel bíró tartalommal, hibátlan rendezéssel és bombasztikus grafikával kecsegteti vásárlóját Kojima mesterműve."



8 Assassin's Creed: Brotherhood

Petúnia:„Akik hozzám hasonlóan hónapokig gyűrték a Gyilkosok Szektájának második epizódját, tudják, hogy a folytatásban sem fognak csalódni. A történet vonatkozásában a Brotherhood ugyan nem tekinthető teljes értékű leszármazottnak, de a játékmenet vadonatúj megoldásai, a reneszánsz Róma szabadon bejárható, lélegzetelállító kivitelezése, valamint az ugyancsak szokatlan móduszokat kínáló multiplayer még magasabbra emelik Ezio amúgy is büszkén lobogó zászlaját."



7 Super Mario Galaxy 2

Rolmanus:„A Super Mario Galaxy 2 egy igazi játék. Nem filmszerű, nem sztoricentrikus, és nem akar többet nyújtani annál ami – életed egyik legnagyobb, játékos élménye."
RBaly:„A Nintendo-varázslat úgy néz ki továbbra is működik. Nem tudom milyen kreatív szakemberek ülnek a fejlesztőstúdióik mélyén, de mindig képesek önmagukat is felülmúlni úgy, hogy mind a szakma, mind a játékosok elismerően csettintsenek. Csak így tovább!"



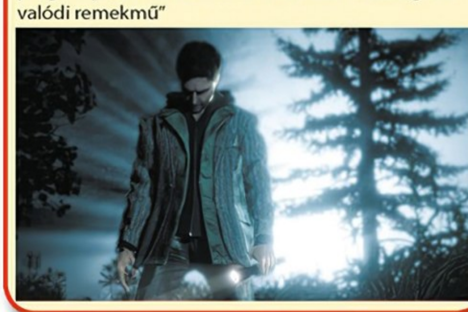
6 Halo Reach

Krisz:" A Halo Saga utolsó képviselője, továbbhaladva a harmadik rész által kitaposott úton, mégis nagyban tisztelegve a klasszikus Combat Evolved emlékének. A Bungie utolsó(?) projektjébe belepakoltak mindent, amit csak bírtak az X360 erejének határain belül, többek között a generáció egyik legkomolyabb multiplayer szegmensével megkoronázva."



5 Alan Wake

Dzsek:„Valamikor a generáció elején került bejelentésre, de mi csak vártunk és vártunk… figyeltünk minden egyes infómorzsára, de egyre kevesebb érkezett, aztán a project leállításáról terjengő lesújtó hírek következtében lemondtunk róla. Majd fény gyúlt a sötétségben és az új koncepció növekedni, fejlődni kezdett. Az Alan Wake olyan kalandot kínál, mely magába szippant, megérint, és szinte azonosulsz a főszereplővel. Hátborzongató feltevés arról, amit egy íróember a papírra vethet. Az idei év egyik legszebb fény-árnyékhatásokkal teletűzdelt programja, kiváló történetével és kezelhetőségével valódi remekmű"



4 Gran Turismo 5

RBaly:„ A Gran Turismo 5 műfajának legjobbja lett. Páratlan vezetési modell dolgozik alatta, amely autótípusonként más és más. Roppant aprólékos munka egy ilyet összehozni ennyire sok négykerekűre. A tartalmát folyamatosan bővítik, emellett tonnányi funkció bújik meg benne, és a Special Eventek teszik fel az i-re a pontot. Lehet, nem minden aspektusában, de műfajában egy új etalont tisztelhetünk a személyében."



3 God of War 3

Foxhound:„Harmadik nagygépes epizódjához elérkezvén a spártai hadúr megmérettetése újabb tanúbizonyságot tett arról, hogy a PlayStation exkluzív széria a piacon lévő leglátványosabb játékok közé tehető, kisajtolva az aktuális hardver szinte minden erejét. A hack'n slash stílust erősítő Sony zászlóshajója eleddig soha nem látott képi világot hozott el az otthonokba a GoW III személyében. Kratos utolsó (?), lélegzetelállító kalandja, monumentálisabb, véresebb és intenzívebb, mint valaha. A Santa Monica-i csapat mesterműve egy olyan mérföldkő, amit mindenkinek látnia kell."



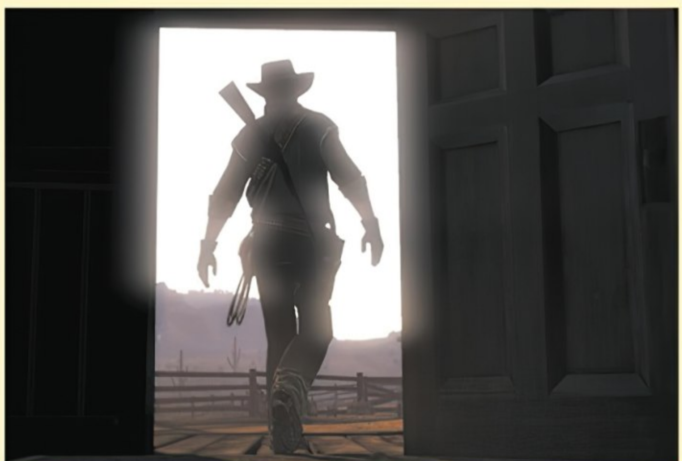
2 Heavy Rain

Petúnia:„A fejlesztőgárda műfajteremtő, új utakat nyitó, korábbi játéka által felhúzott alapokra építkező, interaktív pszichológiai thrillerként értelmezhető alkotás. A Heavy Rainben nemcsak az emberi érzelmek szinte teljes skálája fejeződik ki, de a fantáziadús megoldásokkal operáló, az érzelmes, bensőséges jelenetektől a hajmeresztő száguldásokon át az elkeseredett küzdelmekig terjedő szcenáriókat tömörítő történet mindenkiben nyomot hagy. A többféleképpen alakuló, végződő sztori pedig a hab a tortán!"



1 Red Dead Redemption, az Év játéka!

Duke:„A Red Dead Redemption vitathatatlan érdemeinek méltatása felesleges időpocsékolás lenne csupán, hiszen rengetegen megtették már előttem. Nem is áll szándékomban felsorolni a cucc pozitívumait – különben sem lenne rá elég hely –, egyszerűen csak köszönetet szeretnék mondani a Rockstarnak, amiért megkedveltették velem a western témát. Úgy gondolom, azok a játékok lesznek maradandóak igazán, amelyek képesek sokáig nyomot hagyni az emberben, a RDR pedig abszolút ilyen."



Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!



Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán 9990 Ft!

Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni **egy évre 6990** forintért, valamint **fél évre 3490** forintért.

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 napon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe. A készlet változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak! Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

DS Wii PSP PS3 X360

A JÁTÉK CÍME

A kiemelt színnel jelölt platformon teszteltük az adott játékot.

Itt látható az adott írás típusa

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt!
Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:

Duke, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, Krisz, Martin, nomad, Picachu, RBaly, rolmanus, Szasa, Zumics



KisNagyBolygó lakosai újra fergeteges, eddig sose látott kalandok elé néznek. Craftworld városai veszélyben vannak, így *három* Sackboy-t keresünk, akik megmentik a gonosztól, és kreativitásukkal még hozzá is tesznek eme világhoz. Az alábbi kérdésre kell helyesen válaszolnotok, hogy megnyerhessetek egy példányt a LittleBigPlanet 2-ből.

Kérdés: Mi annak a weboldalnak a címe, amivel a Media Molecule egy erősebb közösséggé szeretné kovácsolni a játék felhasználóit?



A levél tárgya LBP 2 legyen! Az ajándékokat köszönjük a Sony Central and Southeast Europe Kft-nek.

Igyekszünk most a DS tulajdonosoknak is kedveskedni egy darab, kellemesen borzongató kalandjátékkal, amelyben Transzilvániában kell egy rejtélyt megoldanotok.

Kérdés: Hogy hívják a játék főhősnőjét?



A levél tárgya Vampire legyen! A nyereményjátékot a Konzol Magyarország Kft. ajánlotta fel.

A remek első rész után immár a nyakunkon a folytatása annak az autós játéknak, amely elsőként próbálkozott a két-, és négykerekűek világát MMO-alapokra is helyezni. Négy belevaló sofőrt keresünk, akik között két Xbox 360-as és két PlayStation 3-as verziót sorsolunk ki.

A kérdés: Mi annak az új helyszínnek a neve, ahol a TDU 2 játszódik (az első rész szigete nem tartozik a kérdésbe)?



A levél tárgya TDU 2 legyen. A kívánt platformot is jelöljétek meg (X360 vagy PS3). A nyereményjátékokat köszönjük a CNG.hu Kft-nek.

Az Xbox LIVE felhasználók között több előfizetést, és majd egy tucatnyi XBLA játékot, valamint az Avatarhoz tartozó Pulikat sorsolunk ki. Amikre tehát pályázni lehet: Négy darab 3 hónapos Xbox LIVE Gold előfizetés, négy darab Shadow Complex, két darab Castle Crashers, két darab Braid és 25 darab Puli Avatar item.

Kérdés: Magyarországon hivatalosan melyik nap indult el a LIVE szolgáltatás?



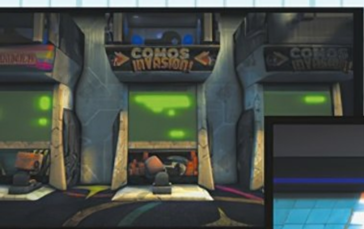
A levél tárgya LIVE legyen. Az e-mailben kérjük jelöljétek meg, mit szeretnétek megnyerni, prioritásos sorrendben az első hármat. A nyereményeket köszönjük a Microsoft Magyarország Kft-nek.

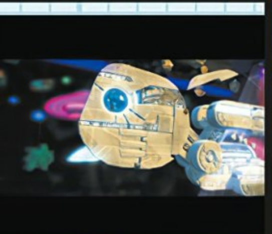
A válaszaitokat egységesen a nyeremenyjatek@konzol.eu e-mail címre, vagy az impresszumban található kiadói postacímre várjuk (a levélben adjátok meg a nevetek mellett a pontos címeteket is)! Egy embertől játékonként csak egy megfejtést fogadunk el, a többszörös beküldés kizárást von maga után! Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011. február 13!



LittleBIG Planet 2™

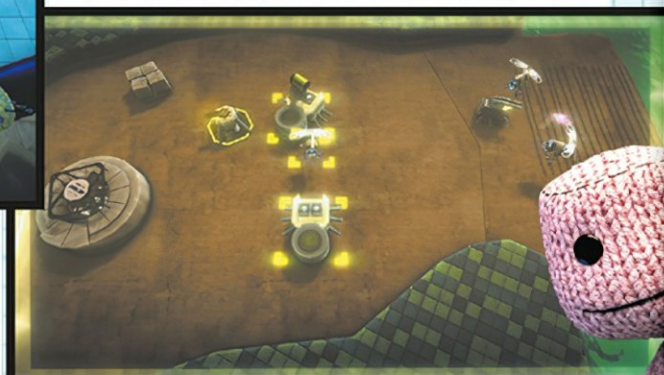












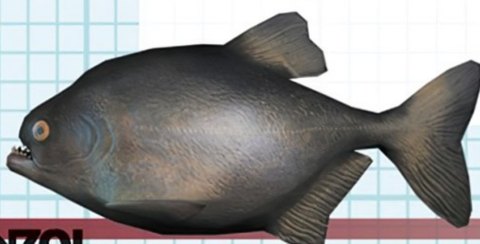
Nem volt sok idő hátra a januári Konzol Magazin megjelenéséig, az e havi cikkeket is letudtam már, amikor egyszer csak váratlan telefonhívást kaptam: tesztet kéne írni a rövidesen megjelenő LittleBigPlanet második részéről. Ilyen felkérésre természetesen nem lehet nemet mondani, még akkor sem, ha lappangott bennem némi félelem, hogy ezúttal túl sokat vállaltam magamra – bár fő az önbizalom, meglehetősen tartottam ettől, hiszen a rendelkezésre álló idő vészesen kevésnek tűnt egy ilyen kaliberű címhez. Mit tesz ilyenkor a munkáját komolyan vevő tesztelő? Lemondja a hétvégi programjait, bevásárol nagy kiszerelésű energiaitalokból és lélekben felkészül arra, hogy az elkövetkező néhány napban a megszokottnál kevesebbet fog aludni (mellékesen igyekszik átmenetileg elfelejteni a World of Warcraft accountjának jelszavát :)). Négy teljes napon át a LittleBigPlanet 2 körül forgott számomra minden, és valamikor félúton eszméltem csak rá, hogy már nem is annyira a teszt kedvéért ölök bele ennyi időt, hanem sokkal inkább azért, mert piszkosul magába szippantott a game. Tette mindezt úgy ráadásul, hogy észre sem vettem – mire sikerült, már nem volt megállás a lejtőn!

Szerepcsere

Kiemelkedő és egyedi: olyan tulajdonságok, amikről normális esetben úgy gondolná az ember, hogy kéz a kézben járnak egymás mellett, holott ez nem egészen fedi a valóságot, sőt, a két fogalom között olykor ég és föld a különbség. Míg szórakoztató, kiváló programokat jó eséllyel mindig is fellelhetünk majd a videojáték-piacon, addig az újszerű, friss élményt nyújtó produktumok száma egyre inkább redukálódni fog. Mindez nyílván arra a rendkívül egyszerű és logikus okra vezethető vissza, hogy az idő múlásával egyenes arányosságban merül ki folyamatosan a még nem felhasznált ötletek tárháza is. Előbb-utóbb így nem marad majd más feladat a fejlesztők számára, minthogy a már meglévő dolgokat minél fényesebbre, tökéletesebbre csiszolják. Vagy esetleg mégis létezik más alternatíva? Mi történik abban az esetben, ha a játékosok kezébe kerül az alkotás hatalma? Gondolj csak bele, hány ember lehet a stúdiókon kívül, akik birtokában vannak olyan ideáknak, amiket eddig még egyszer sem használtak fel videojátékokban. Ebbe valószínűleg a Media Molecule csapata is belegondolt, majd azt mondták: „Tessék, mi lerakjuk nektek az alapokat: innentől kezdve rajtatok a sor, hogy megmutassátok, mire vagytok képesek!"
De vajon tud-e élni megfelelően a nagyközönség egy ilyen lehetőséggel? Erre a 2008-ban megjelent LittleBigPlanet gyorsan megadta a választ: az előbb említett fejlesztőcég által készített, PlayStation 3 exkluzív játék gyakorlatilag teljes mértékben a felhasználók által generált tartalomra épült. Nem is kellett sok idő ahhoz,















hogy kiderüljön, van még új a nap alatt – győzött a kreativitás, a világhálóra lavinaként zúdultak az ötletesebbnél ötletesebb pályák, a játékosok elméje gyakorlatilag egyfajta kimeríthetetlen kútként szolgált a program életben tartásához. Mindenki boldogan játszott, alkotott, és osztotta meg másokkal a saját műveit. „Play. Create. Share." – így szólt a mottó.

Play

Felhasználói „svédasztal" ide vagy oda, a Media Molecule által kreált pályákat egybegyűjtő sztori módozat már az első részben is fontos szerepet töltött be. A folytatásban sincs ez



másképp, sőt kifejezetten érdemes ezzel a résszel kezdened az ismerkedést, viszont jobb, ha felkészülsz, hogy eme szegmens már önmagában képes lesz hosszú-hosszú órákra lefoglalni. (Az LBP2-nek keretet adó, kissé gyermekded történet funkcionális szerepet tölt be csupán: egy Negativitron névre keresztelt bestia sorra falja fel Craftworld városait, nekünk pedig Sackboy bőré… akarom mondani szövetjébe bújva az lesz a feladatunk, hogy a bolygó különböző pontjait bejárva megmentsük a rettegő népet a teljes pusztulástól.)





Mi vár itt téged tulajdonképpen? Fejezetekre (vagy ha úgy tetszik világokra) felosztott, harminc darab, tökéletes pontossággal összerakott, változatosabbnál változatosabb pálya – gyakorlatilag nincs két ugyanolyan! –, ez itt kérem szépen maga a megtestesült platformer mennyország! Minden szint egy hatalmas gépezet, amiben a fogaskerekek szinte mérnöki precizitással vannak egymásra illesztve, hacsak egy kicsit is arrébb lenne rakva valamelyik alkotóelem, talán már semmi nem menne olyan olajozottan. Szintén a fejlesztőbrigád profizmusát mutatja, hogy nincs a teljes puskapor készlet rögtön eldurrogtatva: fokozatosan adagolva kapod az újdonságokat – mondhatni az összes pályára jut egy-egy olyan dolog, amivel kizárólag akkor és ott fogsz találkozni. Minden állomás éppen csak annyival mutat többet az előzőhöz képest, ami pont elég ahhoz, hogy folyamatosan fennmaradjon az érdeklődésed.

A folytatásban eszközöltek néhány olyan újítást, melyek az ugrálást hivatottak még szórakoztatóbbá varázsolni. Sackboy mostantól nem csak a kezeivel, hanem egy mágnes horgony használatával is képes megkapaszkodni bizonyos dolgokban, mellyel aztán tovább is tud lendülni. A másik említésre méltó újdonság az a speciális felület, mely egyfajta „trambulinként" szolgál, használatával nagyobb magasságokba juthatsz fel. Számos olyan szinttel találkozni a játék során, melyek kifejezetten ezekre a feature-ökre lettek kihegyezve.

Később kezdenek majd egyre komplexebbé válni a pályák, így ha az első néhány órában még végig is tudtál szaladni bizonyos szakaszokon, ez később már csúnyán meg fogja bosszulni magát. Egyébként sem érdemes annyira sietned, hiszen a pontokat érő kis buborékok felszedésével tudsz minél magasabb high score-t elérni egy-egy szint végén. Bizonyára mondanom sem kell, mennyire jó buli ez, ha szereted megdönteni a saját rekordjaidat.

A LittleBigPlanet 2 telis tele van olyan ideákkal, melyek akár önmagukban is szolgálhatnának egy ügyességi játék alapjául, de itt csupán apró alkotóelemei a nagy egésznek. Példának okáért szerintem fantasztikus volt az a rész, amikor egy koromsötét pályán Sackboy-jal gyakorlatilag















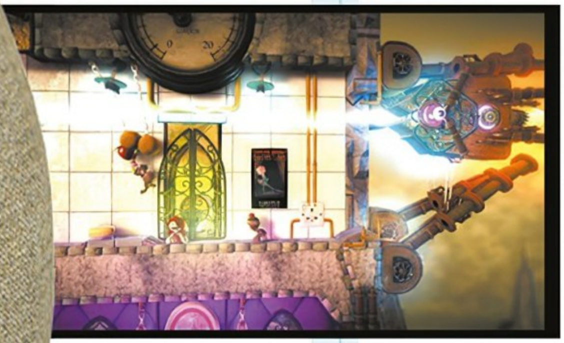


csak úgy lehetett elkerülni a mélybe történő lezuhanást, hogy a körülöttem lévő „tűzrovarok" által kibocsátott fényt követtem (még órákon át el tudtam volna szórakozni ezzel a résszel), de hasonlóan kellemes érzésekkel gondolok vissza arra is, amikor egy emberi testben előremasírozva kellett megfékeznem a fertőzés további terjedését. Bőven lenne még miről mesélnem, de… tudod, a felfedezés öröme – mindenesetre lesznek meglepetések bőven, ennyit már most borítékolhatok!

A klasszikus platformer részeket sokszor színesíti más stílusok megjelenése, így például fogsz versenyezni, kosárlabdát dobálni palánkra, a retrót kedvelő egyéneknek pedig biztos hatalmas móka lesz az oldschool, oldalra scrollozós shoot'em up részek abszolválása. A felsoroltak közül némelyek a pályák tényleges részét képezik, viszont akadnak olyanok is, amelyek külön mini kihívásokként kaptak helyet. Utóbbit főleg akkor fogod élvezni, ha találsz valakit, aki ellen tudod nyomni online, vagy offline, ugyanis ezek a részek elsősorban a multiplayerre vannak kihegyezve.

A fejezetek utolsó szakasza boss harccal zárul, és épp, mint a pályák esetében, úgy itt is elmondható, hogy a lehető legválasztékosabb módokon küzdesz meg velük. Van, amikor szemtől szemben kell felvenned ellenük a harcot, esetleg a már említett shoot'em up zsáner keretei között intézed el őket, de még olyan is elő fog fordulni, hogy csak szimplán menekülnöd kell.

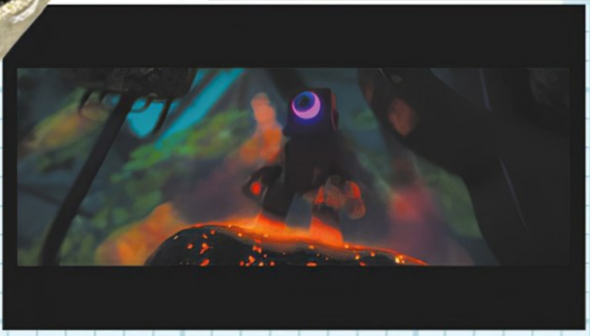




Create

A LittleBigPlanet 2 tulajdonképpeni lényegébe, a pályaszerkesztésbe történő belerázódás – kis túlzással – talán még több időt vesz igénybe, mint maga a sztori mód. Ez talán elsőre ijesztőnek hangzik, de ha sikerül bizonyos szinten kitapasztalnod, felfedezned azt a rengeteg lehetőséget, amit az editor nyújt, egy teljesen új világ fog megnyílni előtted. Szeren-







cssére megtalálható egy igencsak részletes tutorial, ami segít majd eligazodni, így némileg gyorsabban rá lehet érezni a dolgokra (hosszú idő után most először érzem úgy, hogy végre valahol van értelme a betanító opciónak), illetve további enyhítő körülmény, hogy az első rész óta valamelyest könnyebben kezelhetővé vált minden. A Media Molecule érezhetően igyekszik minél nagyobb réteget bevonni az alkotás örömébe, de még így is lesznek majd olyanok, akiknek ez a rész nem igazán fekszik majd.

De ne aggódj, abban az esetben sem veszítesz sokat, ha nem érzel késztetést a pályakészítéshez: a LittleBigPlanet 2-ben épp az a jó, hogy csak olyan szinten kell belemerülnöd, amennyire az neked még jól esik, ellenkező esetben nem sújt retorzióval a program (maximum trófeákból nem ad meg egyet-kettőt). Ha nem akarsz alkotni, még mindig ott van az a hihetetlen mennyiségű szint a világhálón, amik csak arra várnak, hogy kipróbáld őket. Hála a felhasználók által folyamatosan frissített tartalomnak, az LBP2 szavatosság terén gyakorlatilag olyat produkál, amihez nincsen hozzáfogható a piacon. Külön kiemelném, hogy az első rész összes alkotása továbbra is elérhető innen (ezek száma mostanra már meghaladja a három és fél milliót!), ezért egy nagy felfelé fordított hüvelykujj jár a Media Moleculenak. Rövidesen azonban elkezdenek majd szállingózni az új pályák, és még belegondolni is durva, hogy mennyi ötletes megoldással fogunk valószínűleg találkozni a közeljövőben! Lesznek majd állejtős momentumok, ebben egészen biztos vagyok!





Share

A Media Molecule csapata érezhetően törekedik egy jól működő kommuna létrehozására. Ezt tökéletesen alátámasztja az új weboldal (LBP.me), ahol a lényegesebb közösségi események zajlanak. Itt lehetőséged nyílik pályákra, vagy játékosokra rákeresni, illetve saját kreálmányaidat is közzé teheted.

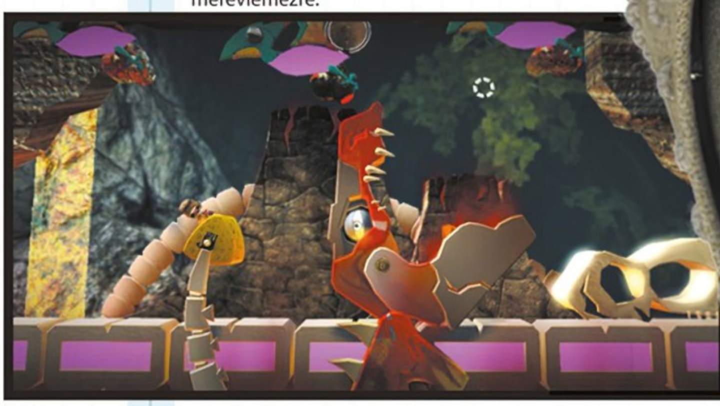


Minden általad kipróbált pályát értékelhetsz, és ha valamelyik elnyerte a tetszésedet, alkotóját szívecskével jutalmazhatod.

Ami maradt

A folytatás összességében tehát szinte minden téren kibővítette az előd által lerakott alapokat, továbbfejlesztette azokat, miközben a már kitaposott irányvonalon maradt.

Ez persze azt is jelenti, hogy néhány apróbb hiba ugyanúgy továbbvándorolt a második részbe is. Az olykor előforduló, apróbb nehézségek az irányításban ide tartoznak, sajnos megeshetnek olyan helyzetek, amikor emiatt buksz el egy-egy akadályt. Szerencsére azért közel sem olyan zavaró mértékben van ez jelen, no meg némi tapasztalatszerzést követően már tudni fogod, hogy mikre kell odafigyelni. A másik összképet valamelyest rontó tényező az olykor elnyúló töltési idők, de cserébe legalább nem kötelező telepíteni semmilyen adatot a merevlemezre.



Ezekkel az apróbb negatívumokkal valószínűleg amúgy sem fogsz foglalkozni a gyönyörű látvány, a tartalmas egyjátékos mód, illetve a döbbenetes mennyiségű extrát felvonultató online móka mellett. Ha valamiről, akkor a LittleBigPlanet 2-ről túlzás nélkül állítható, hogy „se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt": hatalmas adag szeretettel és kreativitással átitatott, okosan felépített produktum. Egyedi és különleges. Olyan élményekkel gazdagít, amit minden, a videojátékok világát kicsit is kedvelő embernek meg kell tapasztalnia. Játékos pályafutásod egyik legnagyobb baklövése, ha kihagyod. Én szóltam.

Duke

LITTLEBIGPLANET 2

5★

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Media Molecule***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

DC Universe Online

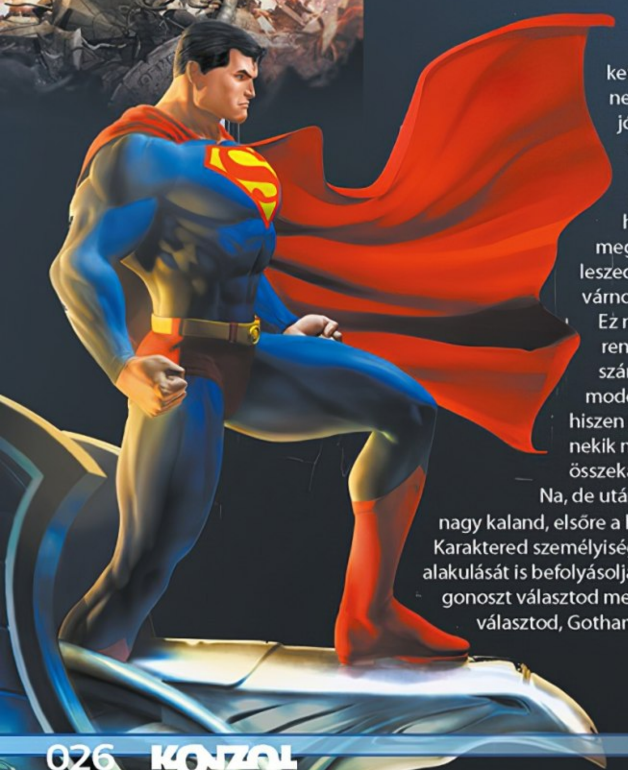
Hordd kívül az alsógatyád!



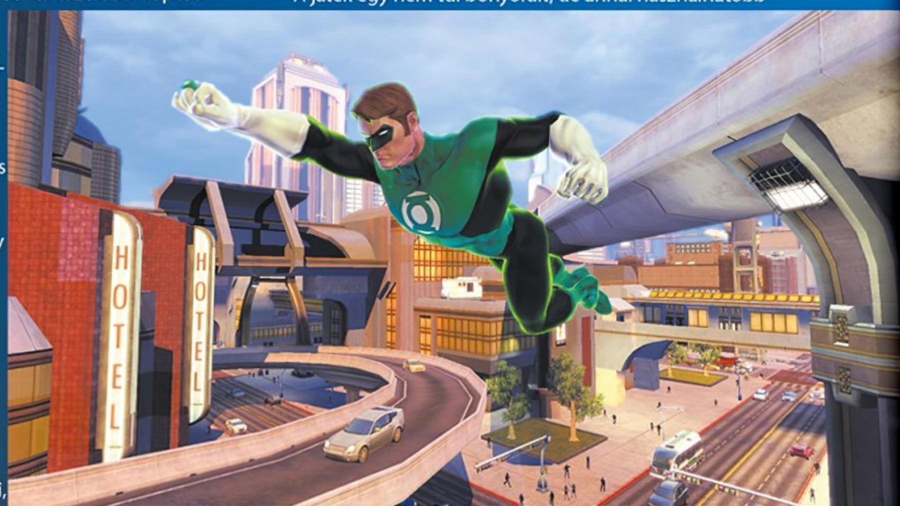


Sose voltam nagy MMO-s. Nem azért, mert nem szerettem a műfajt, pont ellenkezőleg, féltem tőlük. Féltem, hogy annyira magukkal ragadnának, hogy minden szabadidőmet felemésztenék. Így aztán amennyire tehettem, nem kerültem a trailerek megtekintésénél közelebbi kapcsolatba az online szerepjátékokkal. Ellenben nagy képregény rajongó vagyok, így aztán, amikor bejelentették a DC Universe Online-t, éreztem, hogy ez valami olyasmi lesz, aminél komolyan fennáll a veszély, hogy ez bizony beszippant. Több év fejlesztés után kiderült: tényleg így van.

A sztori szerint Lex Luthor, és néhány vele összeszövetkezett szupergonosz végül sikeresen legyőzi a föld szuperhőseit, és övék lesz a Föld. Egészen addig, ameddig Superman egyik ősi ellensége, Brainiac és robotserege támadást nem indítanak a bolygó ellen, és el nem foglalják azt. A harcban magára maradt Luthor az időben visszamenve, a hősök segítségét kéri, hogy megmentsék bolygójukat a biztos pusztulástól. Itt jövünk a képbe mi, a játékosok. Hogy hősként, vagy gonoszként azt mi magunk döntjük el, mikor megkreáljuk első karakterünket. Lehetőségünk van jelmezét, nemét, fegyverét, szupererejét és jóformán mindenét személyre szabni, tetszésünk szerint.



Persze mielőtt mindehhez hozzáláthattam volna, a játék meglepett egy fincsi 15GB-os adag leszedésével, így olyan bő másfél órát várnom kellett, míg elkezdhettem. Ez rossz hír a kisebb vinyóval rendelkező PlayStation 3 tulajok számára (elsősorban a 40GB-os modelt használókra gondolok), hiszen tapasztalatból mondom, hogy nekik nem egyszerű annyi helyet összekaparni gépük merevlemezén. Na, de utána végre megkezdődhetett a nagy kaland, elsőre a hősök útját választottam. Karaktered személyiségét, történetét, így a játék alakulását is befolyásolja, hogy melyik híres DC hőst/gonoszt választod mentorodnak. Ha például Jokert választod, Gothamben fogod rontani a levegőt, míg ha mondjuk Superman mentoráltja vagy, Metropolis utcáin veheted fel a harcot a gonosszal. Kezdésként egy fél órás tutorial során kell megszöknünk Brainiac űrhajójáról, itt ismerkedhetünk meg a szoftver mechanikájával.
A játék egy nem túl bonyolult, de annál használhatóbb



sémára épül. Van két egyszerű támadásgomb, az egyik puszta kezünkkel, másik pedig a választott fegyverünkkel sebzi ellenfeleinket. Ami érdekesebb, az inkább a különleges támadásaink használata. Ezek az L2/R2 ravasz egyikével, plusz egy szabadon választott gyorsgombbal hozhatók be, összesen így tehát nyolcnak van hely. Ezeket a speckó képességeket azonban csak fejlődések árán kapjuk meg, ami pedig a szokásos módon történik, XP pontok gyűjtögetésével.
Bár a fejlesztők többször hangsúlyozták, hogy a szintlépés inkább a játékostársak ellen szükséges, maga a történet nem követel meg nagyobb harcedzettséget és képességeket, ez egy marhaság, az első pár küldetés után karaktered igényelni fog némi tápolást, hogy helytálljon. Persze egy MMO úgyis első sorban ezekről szól, előbb vagy utóbb mindenki elkezdi vadul fejlesztgetni a karakterét, minden lehetséges módon, hogy ő legyen a legnagyobb Gothamben és/vagy Metropo-







lisban, a program két nagy színhelyén. De, érzésem szerint, erre egyelőre nincs elég hangsúly fektetve, a program olyan státuszában van, ahol első sorban egy single player élmény élvez prioritást, amelyben besegít néhány kívülálló. Viszont egyjátékos élményért azért nem szívesen fizet az ember havi 3-4 ezer forintot. A program PvP (Player vs Player) része egyelőre szinte nem létezik, csak nyomelemekben fellelhető, pedig nagyon adja magát a szuperhős-szupergonosz konfliktusra való építkezés.
Persze, egy MMORPG esetében nehéz a teszteléssel eltöltött idő után következtetéseket levonni. Amikor ezt az újságot a kezedben tartod, a játék még alig 1-2 hete lesz a boltok polcain. Pedig egy online szerepjátéknak kiforrásra van szüksége, ráadásul a zárt bétát, és a megjelenést szinte semmi idő nem választotta el egymástól, szóval ez még gyakorlatilag a lemezes béta. Ez a program alighanem pár hónapon belül fogja kimutatni a foga fehérjét, és még onnan is csak felfelé lesz az út. Persze ez nem azt jelenti, hogy összecsapott munka lenne a stuff, a felépített DC univerzum HATALMAS, eszméletlenül sok rejtett dolgot fogunk felfedezni, mind Gotham,





mind Metropolis bejárása során. Mindazonáltal az egymás elleni harcok hanyagolása számomra érthetetlen, fel nem foghatom, hogy egy ilyen játékban, hogy gondolhatták a fejlesztők, hogy elegendőek lesznek az arénák által nyújtott küzdelmek. Ennek ellenére a tartalom csak úgy szétfeszíti a cuccot, persze ezt egy ilyen szoftvertől az ember valamilyen szinten el is várja. Ami a trófeákat illeti, ezeket kicsit jobban is összeállíthatták volna, mert marha kevés van. Nem, nem lehet hamar kimaxolni, mert eleve egy-egy trófea jár mind a hat mentor alatt 30-as szintre fejlesztett karakterért, ami nem kevés időbe fog kerülni, de kicsit többféle elismervényt is osztogathatnának. Bár engem nem szoktak vonzani az efféle dolgok, nagyon furcsálltam, hogy a játéknak saját achievement-rendszere van, ami ráadásul olyan célokat tűz ki eléd, amelyek remekül megállnák a helyüket a trófeák közt is, elvégre összesen csak 14 van. Persze legyen ez a legnagyobb probléma.

A DC Universe Online grafikai téren meglehetősen közepes lett. Egy MMO-tól nem vár az ember vizuális megváltást, de mégis kicsit úgy éreztem, hogy a fejlesztők erre fektették a legkisebb hangsúlyt, míg egyes részek egész jól festettek, mások kifejezetten csúnyácskák voltak, bár egy ekkora játéknál nem is csoda a felemás összkép. Ami viszont a hangokat illeti, itt nem lehet panasz, a karakterek többsége az eredeti rajzfilmekből már jól ismert színészek hangján szólal meg, és a zenék is nagyon jóra sikerültek.

A DC Universe Online meglepett engem. Meglepett rendkívüli tartalmával, magával ragadó hangulatával, és a benne rejlő, igazi képregényvilággal, amely minden valamirevaló rajongót magával vonz. Ugyanakkor meglepett egy-két alapvető hiányossággal is, amelyek sürgős pótlásra szorulnak. Igaz, Supermanék netes kalandjának még nagyon sok ideje van rá, hogy kiforrjon, hogy elérje maximumát, így is bőven sokkal frankóbban startolt, mint egy-két manapság megjelent MMO, *köhömm FFXIV*. Ha érdekel a téma, és szívesen bújnál szuperhős, illetve szupergonosz bőrbe, és még a havidíjat sem sajnálod a képregény univerzumra, alighanem a DCUO-t neked találták ki. Én most megelőlegezek neki egy jó értékelést, mert adhatnék egy féllel kevesebbet, de bízom benne, hogy az elkövetkező hónapokban a fejlesztők orvosolni fogják a hiányosságokat. Reméljük nem alaptalanok várakozásaim. Ha készen állsz rá, hogy egy online szuperhős-közösség tagja légy, ne habozz. Ha másféle képregényes élményre vágysz, még mindig ott a következő havi Marvel vs Capcom 3. Ha pedig eleve nem szereted az ilyesmit, miért nem lapoztál még tovább?





rolmanus

4/5

DC UNIVERSE ONLINE

Kiadó: ***SCEE***
Fejlesztő: ***Sony Online Entertainment***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-végtelen fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME



Nem megmondtam, nyuszómuszó?





Nehéz lehet nyuszinak lenni. Most gondoljatok bele, egész nap csak rohangálnunk kellene egy ketrecben, összebogyózni mindent, aztán egy kis répa segítségével feltankolni újra. Eközben nemzenénk nagyjából 15-20 utódot, és a kör kezdődne elölről. Hmm, hogy ezt az életformát úgy hívják, hogy Playboy? Eszküzimoá, én vagyok a tudatlan.

Vegyük például ezeket az alapjában véve sem kedves, ellenben kapafogú, távol ülő szemű és kancsal nyamnyamokat, azaz Rabbideket. A régmúltban már szerencsétlen francia



szürrealista stílus és egy kiadós lsd-trip nászából fogant szuperhős, Rayman életét is megkeserítették, amikor jött a felismerés, hogy vannak annyira debilen szerethetőek, hogy egy egész estés játékot is lehessen a nem túl széles vállaikra pakolni. Az előzmények tükrében kijelenthetjük, hogy bár a hasfalszaggató és abszurd humor tekintetében sikerült még egy lapátnyi bogyesszal rápakolni, sajnos több visszalépés is történt eközben.



Hogyan cselekszik a jó rabbid, ha egy aranyszínű, viszonylag gusztusosan kinéző mosógépet lát? Természetesen belemászik és megpróbálja összkomfortossá tenni. A probléma csak annyi, hogy a szerkezet időközben átavanzsált egy konkrét időgéppé! Nyulunk Marty McFly és a DeLorean babérjaira törve keresztül-kasul beutazza a tér-idő kontinuumot, felhasítja az összes létező dimenziónak az összes szövetét, és rendet tesz a múltban, illetve jövőben. Azaz rendetlenséget. Meg sokat kiabál. Múmiákat zaklat, halakra ordibál rá, akik ennek hatására elkezdik énekelni a Y.M.C.A-t. Arthur királyt ráveszi, hogy az a vacak kis fogpiszkáló nem jó semmire, helyette ott van az a szimpatikus aranyból kifaragott WC-kefe, az mennyivel jobban mutatna a lovagok pajzsán, plusz nem is kell annyit erőlködni a kihúzásánál. Kivételesen nem az én agyam zápult meg, csak megpróbáltam zanzásítani a ránk váró feladatok mibenlétét, történelmi események elferdítését. Ja, a lényeget még nem mondtam volna? Az új RR egy minijáték-gyűjtemény!

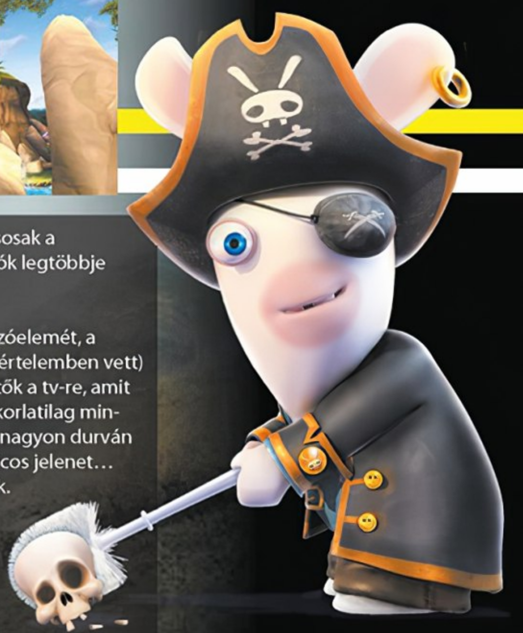
Miután sikeresen landoltunk mosógépünkkel egy antik vázán, a központi helyen, egy sötétbe burkolózott múzeumban, az első dolgunk egy új profil létrehozása legyen. Ezt a klotyóban tudjuk megtenni, aminek végeztével köszönthetjük is új barátunkat, a lábunkra tekeredett WC-papír gurigát. Hű társhoz méltóan végig követni fog minket, sőt, gyakorlatilag tekercsünkre épült is egy játékfajta, de erről egy picit később. A múzeum felfedezése közben láthatjuk, hogy kezdésnek sok dolog elektromos ketyerével van lezárva, de természetesen ahogy haladunk előre a programban, úgy nyithatjuk meg ezeket a bónusz dolgokat is.



Öt nagy egységre lehet bontani a játékokat. Az első és talán legvidámabb a rail shooter jellegű. Ezt úgy kell elképzelni, mintha a Wiimote egy pisztoly lenne, és a célkereszt segítségével kell visszaverni akár az





indiánok támadását a vadnyugaton, vagy légionáriusokat elpáholni kilőhető pumpák segítségével. De említhetném a piramisépítő-versenyt is, ahol még az ellenfelünk szabotálására is lesz lehetőségünk. Ki, mivel nem kedves nekünk, ezért megdöglend.

Szintén jópofa az akadályversenyes. Itt a WC gurigánknál fogva össze leszünk kapcsolva egy másik rabbiddel és egy hasonló páros ellen fogunk küzdeni. A fentebb emlegetett



Arthur királyos sztori itt fog megesni, itt azért nem kicsit csapkodtam a térdem a nevetéstől. Ebben a módozatban létfontosságú a másik páros folyamatos és szüntelen szekálása, amit a Wiimote oldalirányú suhogtatásával tudunk elérni, így jól odasózunk nekik, aminek hatására elejtik a különböző dolgokat, stb.





Akad itt egy repülés-imitáló szekció is, ami viszont sajnos borzalmasan sikeredett az elbaltázott irányításnak köszönhetően. A Nunchukkal és a távirányítóval kell úgy tartanunk a kezünket, mintha a szárnyaink lennének és így kellene csapkodnunk. Ez egyrészt nagyon fárasztó, másrészt rettenetesen körülményes is így kezelni valamit. Férfiasan bevallom, a fenti okok miatt ezzel a résszel keveset is játszottam.

A horgászos és az ugrálós (inkább pattogós) mókákban semmi extra nincsen. Az előbbiben, nos, meglepő módon pecáznunk kell a jószággal, az utóbbiban pedig ugrálva me-



nekülni. Egészen pontosan a négy égtáj valamely irányába, miközben figyelnünk kell arra is, hogy lehetőleg minél jobban megszívassuk a társainkat.

Minden egyes nagyobb fejezet 4-5 pályára bomlik, így ki lehet számolni, hogy nagyjából alulról verdesi a 25-öt a pályák száma. Az előző részeket tekintve ez igencsak visszaesés, megy is a fekete pont az ellenőrzőbe! A kidolgozottság ellenben teljesen rendben van, nagyon stílusosak a szereplők, jópofák a pályák, az átvezető videók legtöbbje fenomenális.

Kiemelném egy kicsit a játék legnagyobb húzóelemét, a humort. Valami olyan durva mennyiségű (jó értelemben vett) betegséget és debilséget varázsoltak a készítők a tv-re, amit nem is tudom, hogy hol láttam utoljára. Gyakorlatilag minden fontosabb történelmi eseményt sikerült nagyon durván kiforgatni, de az abszolút kedvencem a titanicos jelenet… Vagy ott vannak a főszereplő állatok, a nyulak. Már eleve ahogy kinéznek, az botrányos, de még különböző megnyitható extra kosztümöt is aggathatunk rájuk, így lehetünk kalózok, egyiptomi hercegnők, muskétások meg amit még el tudunk képzelni. A legagyamentebb ötletért járó díjat az viszi el, aki kitalálta, hogy úgy lehessen aktiválni a különböző játékokat, hogy ráüvöltsön hősünk az adott képre. Az a hang, amit kibocsát magából, nem egyszerűen vicces, hanem elképzelhetetlen és leírhatatlan. Amikor először meghallottam, a húgomnak kellett felkaparnia a földről, mert nem bírtam felállni, ugyanis begörcsölt a hasam a sok kacagástól. Ezt nem lehet elégszer hallani, volt, amikor 10 perceket csak azzal szórakoztam, hogy énekeltettem a rabbidet.

Sajnos minden diszkrét bája ellenére sem lehet túl magas értékelést adni a játéknak, több okból kifolyólag. Az egyik az lenne, hogy ez egy igazi partijáték, ami ugyan több játékos esetén mutatja meg a foga fehérjét (maximum négyen lehet egyszerre küzdeni benne), de még így is relatíve hamar unalomba fullad. Valószínűleg a feladatok egysíkúsága öli meg a játékélményt, illetve az sem segít, hogy a kezelhetőség meglehetősen körülményesre sikeredett több helyen is. A viccelődés is olyan, ami az első néhány alkalommal nagyon megfog minket, de aztán az is inkább csak megmosolyogtató lesz, ahogy pár órát belerakunk az anyagba.

Nagyobb banzájokra, fél-egy órára simán elő lehet venni, hogy a vendégek addig se a falakat rókázza össze, sőt, illuminált állapotban valószínűleg még jobban fogják értékelni azt a rengeteg poént, amit szállít a cucc, de azért próbáljuk meg úgy intézni, hogy ne ez legyen a mulatság fénypontja. Ha egyedül játszanánk vele, azt felejtsük el, ez nem remete játékosoknak való. Potenciál lett volna benne, kár érte. Reméljük a következő jobban sikerül!



Hpeti

3

RAVING RABBIDS: TRAVEL IN TIME

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Paris***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***DPL II***



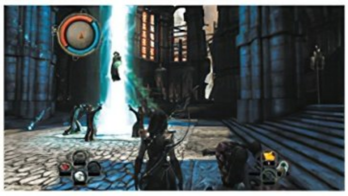


Divinity II – The Dragon Knight Saga

A sárkányszív, a sárkányszív örökké dobog

Van valami fennkölt és lenyűgöző a sárkányokban. Nem véletlen, hogy a legtöbb fantasy írót, filmrendezőt megihletik, és gyakorlatilag nem látunk olyan alkotást a témakörben, ahol ne bukkannának fel a hatalmasra nőtt, gyíkszerű tulajdonsággal rendelkező lények, akár mint a jóság megtestesítői, vagy esetleg, mint a halál hírnökei. Természetesen amióta az otthoni videojátékok megjelentek, a fejlesztők is előszeretettel nyúlnak a pikkelyes, tüzet okádó lényekhez, mert valljuk be, hatalmas méretük miatt tökéletes főellenségnek bizonyultak. Számomra két etalon született a műfajban: az egyik a Legend of Dragoon, még a jó öreg PlayStation 1-re, a másik pedig, stílusilag mindenképp közelebb álló, a nemrég kiadott Dragon Age, ami hemzsegett ugyan a hibáktól, én mégis ki merem jelenteni, hogy az utóbbi idők egyik legjobb nem hagyományos RPG-je.









Csúnya dolog, de bevallom, hogy tesztünk alanyáról, a Divinity II-ről addig a pillanatig, amíg Baly a kezembe nem nyomta, azt sem tudtam, hogy eszik-e vagy isszák. Egy kis utánajárás segítségével rájöttem, hogy a hiba nem az én készülékemben van, ugyanis az első rész kizárólag PC-re jött ki, mérsékelt sikerrel. A folytatás már napvilágot látott a Microsoft konzolján is, de alaposan lehúzták a kritikusok, mert egy alfa állapotban lévő dolgot láttak, amihez számolatlanul adták ki a patch-eket a fejlesztők. 2010 végén azonban újra próbálkoznak, ugyanis a Divinity II: The Dragon Knight Saga tartalmazza az eredeti második rész, az Ego Draconis felturbósított és foltozott változatát, plusz a korongra került a megjelent kiegészítő, a Flames of Vengeance is. Kezemet dörzsölgetvén, bizakodva vágtam bele a kalandba, ugyanis élek-halok a free-roaming RPG-k iránt.

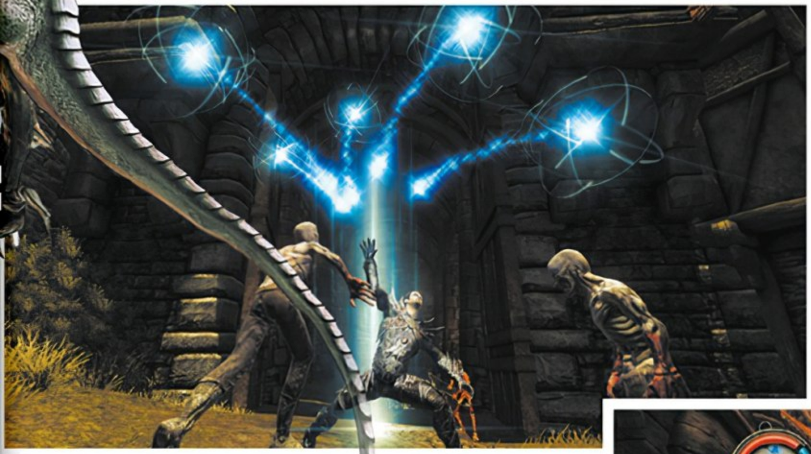
A kezdőképernyő is ígéretesnek tűnt: a háttérben hatalmas csata dúl, egy sárkány tüzet okádva repked különböző lebegő platformok között, míg a talpig vasba öltözött híró mogorva tekintettel bámulja állatkája ténykedését. A beállításokkal nem kell szerencsére nagyon szöszölni, egyetlen dologra figyeljünk, hogy a nehézségi szintet normálon hagyjuk – ennek később hatalmas jelentősége lesz.

Belekezdvén kalandunkba rögtön két olyan öklöst kaptam, hogy a reggelire megevett sonkás tojás majdnem az előző esti vacsorámmal együtt távozott az orromon keresztül. Először is ott a történet. Az egy dolog, hogy az első rész direkt folytatása a cucc. De azt nem tudom feldolgozni, hogy mi a péklapátért nem lehetett valahogy belecsempészni egy rövidebb, tömör összefoglalót az előző rész tartalmából? Az első 20 percben úgy kapkodtam a fejem a sok információ hallatán, mint Rozi néni a lábát, ha savanyú aludttejet iszik. Ami tény, hogy egy Rivellon nevű világban járunk, becsületes foglalkozásunk Sárkányvadász. Igen, hatalmas nagy, kalligrafikus S-sel, ugyanis nagyjából a világnak ez a legjobb melója. Hogy mire is vadászunk? Természetesen sárkányokra. Egészen pontosan olyan lovagokra, akik sárkányok. Sárkány-lovagok. Hogy ezt a gyönyörű mondatot még tovább csavarjam, egészen pontosan olyan lovagokra, akik át tudnak változni sárkányokká. A bökkenő csak az, hogy a világon egyetlen-egy ilyen badguy maradt, aki egy véletlen folytán a mi testünket érzi megfelelőnek arra, hogy tovább éljen az öröksége vagy ökörsége, ez már nézőpont kérdése. Természetesen kiderül, hogy totális hályog fedte addig opálosan villogó tekintetünket, és rájövünk, hogy a rosszfiúk a jók, a jók azok rendben vannak, de létezik egy mindenkinél hatalmasabb erő, Damien (most komolyan – főgonoszt így hívni…?), aki az egész világot el akarja pusztítani, mert az előző részben szerelmének fejét vették. Dióhéjban összefoglalva ennyit kell tudni, ennél nem is fog nagyobb mélységekbe merülni a dolog.

A második gyomros az a grafika. A játék elvileg a feljavított Gamebryo engine-t használja (ez duruzsol a Fallout 3 és az Oblivion alatt), de ebből gyakorlatilag semmi nem látszik. Ha azt mondom, hogy ocsmányul randa, az nem fedi le a képet. Nem lenne anynyira rossz, ha nem hemzsegne olyan bugoktól, amik majdnem lehetetlenné teszik a játékot. Az egészről üvölt a gányul végrehajtott portolási folyamat: semmiből felépülő, alacsony felbontású tex-



túrák tömege, ricegések, képtörések és minimális fagyások a nagyobb henteknél. Rettenetesen kidolgozott szereplők, széteső kép, csúszó hangeffektek. Soroljam még? Néhány esetben szabályosan imádkoztam, nehogy pixelekre essen a játék. Egy szóval jellemezvén: fércmunka.



És mégis több mint 20 órát raktam bele eddig! Ha a fenti két „apróbb" hibától megpróbálunk eltekinteni, akkor egy hihetetlenül szórakoztató, hosszú és izgalmas kalandot kapunk. Olyan ötletek voltak benne, hogy többször csak lestem. Az első a gondolatolvasás képessége. Bárkinek belenézhetünk a fejébe, az erősebb karakterek szimplán kinevetnek minket, de pl. nagyon sok fontos információt is megtudhatunk így, különböző mellékküldetéseket erőfeszítések nélkül abszolválhatunk. Aztán ott vannak az NPC-k. Olyan fazonokkal fogunk találkozni, mint például a tudathasadásos favágó, beszédhibás goblin, disznóimádó farmer. Ezeknél egyenesen fetrengtem a nevetéstől, ugyanis a Bard's Tale-re emlékeztető poénokat szolgáltattak. Vagy említhetném a játék kb. harmadától megszerzett Battle Tower-t. Ez lesz a mi kis uradalmunk, fejleszthetjük a különböző részeit, tápolhatjuk az itt lakókat, italokat keverhetünk, szörnyeket alkothatunk, gyakorolhatunk, gyűjtögethetünk. A sárkánnyá változás képessége pedig csak a hab a tortán. Ez a sok-sok apró ötlet egy olyan egésszé áll össze, ami talán feledtetni tudja az anyag sekélyességét.





A játékmechanizmust direkt hagytam a végére. Mint ahogy a cikk elejében említettem, kapunk egy közepes méretű, szabadon bejárkálható világot, itt fogunk mi egymagunk hentelni, küldetéseket felvenni, szinteket lépegetni, fegyvereket, páncélokat tuningolni, tehát mint a Dragon Age-ben.

Egyvalamit azonban elfelejtettek közölni a készítők. Ez a játék nehéz! Irgalmatlanul, főleg az elején. Megoldottam pár missziót, volt baba kis páncélom plusz fegyverem, gondoltam elruccanok megnézni egy közelben lévő tornyot. Jön velem szemben egy csontváz, két karddal. Mondom most elpusztítalak te bitang! A 300-ból 5HP-m maradt a harc végére. Nem igazán értettem, de gondoltam valami mini-boss-ba ütköztem. Két fával arrébb dekkolt három másik, amiből egy varázsló volt. Lebénított, odajött a másik kettő és felszecskáztak. Ezt nagyjából eljátszottuk 10-szer, amire sikerült megölnöm őket. Nem volt semmilyen gyógyitalom, semmilyen életerőt visszatöltő matériám, így konkrétan majdnem a kontrollerem bánta, amire sikerült olyan szintre feltornásznom magam, hogy 60% esélyem legyen a harcokban. Itt ragadnám meg az alkalmat pár hasznos tapasztalat megosztására. Ha elvergődtök Maxos templomáig, legalább 12. szint környékén mozogjatok a legtutibb elérhető fegyverekkel, különben esélyetek sem lesz! A gyógyitalokkal spóroljatok, nagyon keveset lehet venni belőlük, továbbá az összes felvehető küldetést csináljátok meg! Csoportos ellenfelekre ne rohanjatok rá, próbáljátok először a mágiahasználókat elszeparálni a többiektől és egyesével végezni velük.

A Konzol Magazinos pályafutásom alatt most vagyok először igazán nehéz helyzetben. Egyfelől ott a botrányosan ronda külső a klisés történettel, másrészt a temérdek apró és szórakoztató dolog a több mint 100 órás kalanddal. Vásárlás előtt mindenképp próbáljátok ki, de szerintem, ha téged is vonzanak a sárkányok, a kicsit sötétebb fantasy világok, valamint a barangolás, talán egy próbát megér a dolog, de csak akkor, ha a fentebb emlegetett hibákon plusz az anyaszomorító nehézségen túl tudsz lépni! (Ha bárkinek további tipp & trükk kellene, a magazin Online felületén naponta megtalál!)

















Hpeti

3

DIVINITY II: THE DRAGON KNIGHT SAGA

Kiadó: ***Focus Home Entertainment***
Fejlesztő: ***Larian Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

X360 PS3 PSP Wii DS

DEF JAM: RAPSTAR

Def Jam RAPSTAR

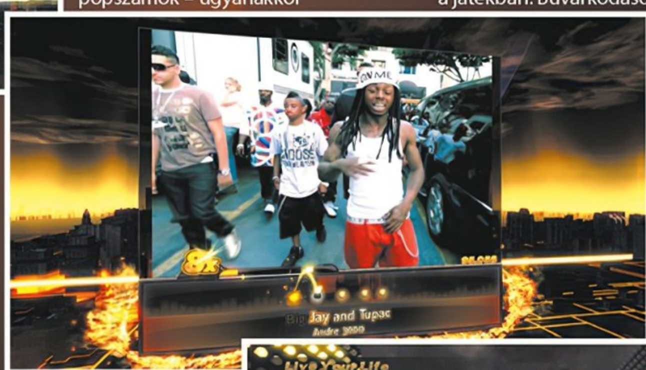
A Def Jam márkanév égisze alatt rengeteg akciójáték született, melyekben kivétel nélkül híres hip-hop sztárok bőrébe bújva üthettük az ellent – gondoljuk csak a Vendettára, a Fight for NY-ra, vagy az Iconra. A többféle stílust (utcai harc, kickbox, pankráció) felvonultató széria mögött azonban jóval több van ennél, hiszen a Def Jam Records már 1984 óta foglalkozik híres hip-hop sztárok karrierépítésével, albumok kiadásával. A Rapstar most az eddigi irányelvnek hátat fordítva pontoson ezt helyezi a középpontba: a legújabb részben mi magunk is híres szövegdaráló művésszé válhatunk, ugyanis a DJR egy rapdalokat felsorakoztató karaoke játék.

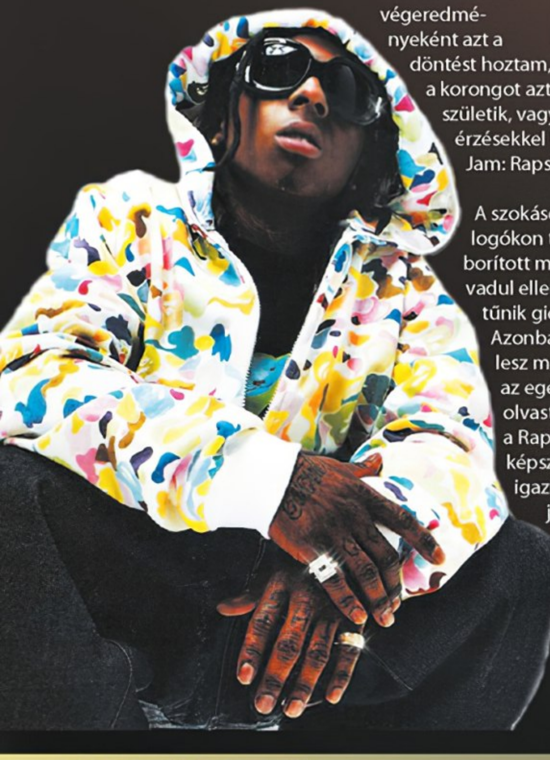




A tény, miszerint kifejezetten rapzenére épülő zenei anyaggal álltam szemben felvetett bennem némi kételyt, mivel a köztudottan gyors szövegelésekből és durva rímekből felépülő nóták nem mindenkinek fekszenek annyira, mint a lágyabb, lightosabb popszámok – ugyanakkor kíváncsi is voltam, hogy a rengeteg Guitar Hero és Lips után vajon mennyire tudnék helyt állni ebben a műfajban? Nem túl sokáig tartó lelki vívódásom végeredményeként azt a döntést hoztam, hogy gépbe pattintom a korongot aztán vagy egy új szerelem születik, vagy pedig antipatikus érzésekkel kivágom az ablakon a Def Jam: Rapstart.







A szokásos kiadói/fejlesztői logókon túljutva a játék aranyba borított menüjébe érkezünk, ami vadul ellentmondóan egyszerre tűnik giccsesnek és letisztultnak. Azonban bármennyire is nem tetszik, muszáj lesz megbarátkoznunk ezzel a felülettel, mivel az egész játékot itt fogjuk játszani. Igen, jól olvastátok, a hasonszőrű stuffoktól eltérően a Rapstar nem ad új teret, sőt nem ad teljes képszélességet a klipeknek, hanem középre igazítva, összezsugorítva, a menü részeként jeleníti meg azokat. Ez engem az első perctől kezdve frusztrált, mert azt még megértem, hogy egy ősrégi Salt 'N Pepa klipet nem fognak nekem full HD-ba húzva tálalni, no de kérem szépen a zsír új anyagok is ugyanabba a 4:3 arányú keretbe vannak szorítva, mint az ősrégi, agyontömörített kövületek. Hatalmas fekete pont a Rapstarnak ezért!

A karriermód semmi újat nem mutat, a Guitar Hero-khoz hasonlóan először csak néhány számot érhetünk el, és ahogy sikeresen abszolváljuk ezeket, úgy nyílnak meg az újabb és újabb szerzemények. A program figyeli, hogy menynyire precízen találjuk el a ritmust és a szöveget, majd ezek tükrében értékeli teljesítményünket. Ha egy adott szakaszt tökéletesen elkapunk, úgy hatalmas bónuszpontokat kasszírozhatunk be, ami a végelszámolásnál értelemszerűen jobb rangsorolást jelent. Zenei felhozatalban a Def Jam Rapstar igen vegyes képet mutat, hiszen pár igazán nagy ikon örökzöld klasszikusai mellett rengeteg számomra ismeretlen előadó ismeretlen nótája is helyet kapott – persze ezek voltak többségben. Gyorsan hozzátenném, hogy a fekete gyökerekkel bíró rap műfajt én speciel nem tartom a kedvencemnek, de nem is vetem meg – valahol félúton vagyok a két véglet között. Éppen ezért jócskán akadt általam is ismert és szeretett alkotás a szám szerint 45 dalt felsorakoztató Rapstarban, így főként ezekre fókuszálva próbáltam nyakig elmerülni a játékban. Búvárkodásom kezdeti lelkesedése azonban akkor kezdett lohadni, mikor konstatáltam, hogy a komplett tracklist cenzúrázva van. Valljuk be őszintén, ebben a műfajban ez nem túl jó dolog, hiszen a legtöbb rapszámnak kvázi alapkövetelménye a csúnya beszéd.

Összességében a Def Jam Rapstar egy jó próbálkozás, mert képes újat mutatni az igen telített zenei játékok piacán, csak kár, hogy ezt nem sikerült megfelelő csomagolásba bújtatni ahhoz, hogy kellően betöltse alapvető funkcióját, azaz szórakoztasson. Akinek kedvenc zenei műfaja a rap és a tracklistet átfutva több számára ismerős és szerethető nótán akad meg a szeme és még az angolt is megfelelő szinten vágja, az mindenképp tegyen vele egy próbát, mert ahogy írtam: rapzenére épülő karaoke játék nincs még egy a videojátékok kínálatában. Aki viszont nem szerelmese a rapnek és/vagy a hip-hopnak, és/vagy hadilábon áll az angollal, inkább kerülje el messzire, mert csak bosszankodást és frusztrációt fog kapni a játéktól, nem pedig örömöt.



Zumics

DEF JAM: RAPSTAR

3/4

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: *Terminal Reality*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1, DTS*

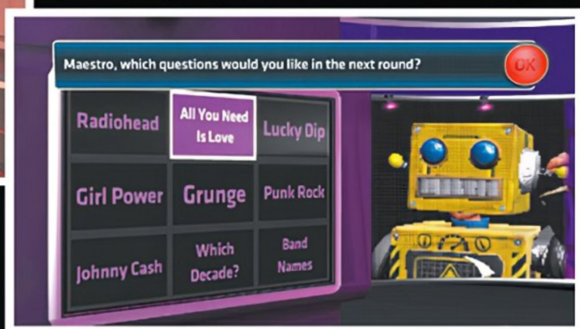


A Konzol Magazin ezen számában bemutatott SingStar Dance-hez hasonlatosan a szintén 2005-ben elindult PlayStation exkluzív Buzz! sorozat is igen sok kiadást megélt, ám ez az első olyan cím, amiben a PlayStation



Move is szerephez jut, ráadásul egy igen vicces megoldás keretében. Ám mielőtt részletesebben belevágnék magának a szoftvernek az ismertetésébe, essen szó magáról a szériáról, ha valaki nem ismerné.
A Buzz! egy kvízjáték. Olyan, mint amit a TV csatornákon nap mint nap látni lehet. Egy virtuális stúdióban zajlik a vetélkedés, közönséggel, sok-sok ovációval, kivetítővel, reflektorokkal, töménytelen mennyiségű kérdéssel, karikaturista felfogásban kreált játékosokkal, opcionálisan választható PlayStation Eye kamerával befotózott valódi arcokkal. A játék irányítása nem a DualShock 3-mal történik, hanem az úgynevezett Buzzer kontrollerrel, amin egy nagy piros és további négy, különböző színű nyomógomb található, amelyekkel a kvízkérdésekre feltett válaszokat tudjátok beadni.

Ahogy címe utal rá, a Buzz! The Ultimate Music Quiz elsősorban a zenei tudásotokat fogja próbára tenni. A játékban elszeparálva találhatóak meg a Buzzerrel irányítható módok, illetve a Move-os kezelést megkívánó opció. A „Classic” módban lesz lehetőségetek egyedül nekivágni a kérdések sokaságának, itt mérhetitek össze tudásotokat lokálisan barátaitokkal, egy 2-4, illetve egy 5-8 playert támogató módokban. Ugyanilyen felépítéssel lehet nekivágni a „MyBuzz” nevű játékfajtának, ami gyakorlatilag a szoftver játékidejét akár a végtelenségig kitolhatja. Miről is van szó? Azt említettem fentebb, hogy a stuff elsősorban a zenei tudásotokra kíváncsi, ám a dolog korántsem merül ki ennyiben. A „MyBuzz” módban a világ bármely pontjáról kaphattok kérdéseket, a legkülönbözőbb témakörökben! Ezeket a kérdéseket a hálózatra felcsatlakozott Buzz! játékosok kreálják, majd megosztják a többiekkel, amit az érdeklődők egy központi szerverről tölthetnek le. A rendszer hasonlóan működik, mint a LittleBigPlanet tartalommegosztása. Ezért is fordult velem elő az, hogy – mivel a zenei tudásom finoman szólva is foghíjas – ebben a játékmódban mozogtam leginkább, mert nem egy televíziós és mozifilmes kérdéscsoportot találtam. De még egyszer mondom, gyakorlatilag csak a tartalomfeltöltőktől függ a választható témakörök milyensége és mennyisége. Tapasztalatim azt mutatták, hogy heti 200-300 új kérdéscsoport érhető el a központi adtabázisból. A fenti két játéktípuson felül természetesen van egy online játékot és a gyorsjátékot biztosító mód is. Amiről még feltét-



len említést kell, hogy tegyek, az a Move-ot támogató játéktípus. A Sony egyre több játékba integrálja az új kontroller támogatását és egyre ötletesebb megoldásokkal rukkolnak elő. Ezt a versenycsoportot a Move menüpontban érhetitek el. Gyakorlatilag egy négy fordulóból álló megméretetésben lehet itt részt venni, miután túlestetek a kötelező kalibráláson. A rendszer az első körben egy hatalmas kalapácsot kreál a Move-ra, amivel le kell ütni a feltett kérdésre a helyes választ. A második fordulóban egy méretes mágnes kerül az eszközre, amivel magatokhoz tudjátok vonzani az általatok helyesnek ítélt választ, majd azt egy zúzógépbe behelyezve véglegesíthetitek döntéseteket. A harmadik körben már némi csavar kerül a gépezetbe, és az óriási virtuális dartokat használva a rossz válaszokat tartalmazó lufik kipukkasztásával kell eljutni a helyes megoldásig. Az végső fordulóban egy lézerfegyver lesz társatok, amivel a képernyőn megjelenő, szintén a válaszokat tartalmazó UFO-kat kell lelövöldözni. A Buzz! The Ultimate Music Quiz egy igen kellemesre sikerült partijáték, amihez persze nem árt egy közepes szintű, elterjedtebb nyelvet ismerő tudás. De, ha az megvan, rendkívül szórakoztató és hosszantartó kikapcsolódást fog biztosítani.













Foxhound

BUZZ! THE ULTIMATE MUSIC QUIZ

3/4

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment EU***
Fejlesztő: ***Relentless Software***
Multiplayer: ***2-8 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

FIGHTERS UNCAGED

FIGHTERS UNCAGED™



Olykor előfordul, hogy habár szerkesztőként az ember gyakran hall – sőt akár még ír is – híreket egy-egy trendi újdonságról, jelen esetben akár a Microsoft új csodafegyveréről, a Kinectről, a gyakorlatban mégsem nagyon kerül terítékre nála a termék, talán mert szimplán nem érdekel annyira. Bevallom a BGS-ig nem is nagyon próbáltam ki a cuccost, és ott se nagyon tettem volna, ha a „fehérpólós" csajszik helyett mondjuk „hú de májer" csávók invitáltak volna egy-egy menetre. Baly ugyanakkor már többször csalogatott fel magához orvoslandó a hiányosságaimat, na de óvatos ember lévén nem merészkedek ám csak úgy be az oroszlán barlangjába, sosem tudni, nehogy hetekig keressék már a holttestemet.









Első Kinect tesztjátékaimat ezzel szemben igen optimistán és főleg kíváncsian fogadtam, hiszen ki ne akarna otthon a TV előtt ugrabugrálni, és közben nagyokat nevetgélni, mosolyogni egymásra a családdal, meg a többi reklám maszlag, hehe. Szóval gyorsan be is lőttem a cuccost, felrögzítettem celluxszal a kamerát a plazmám tetejére, majd beizzítottam a gépezetet. A hónapokkal ezelőtt installált update birtokában mindössze pár alapvető beállításra volt szükség. Ami viszont nem kis vesződéssel járt, az a sok-sok kanapé tologatás, hogy azt a szükséges kellemes 2 méteres távot kinyerjem játéktérnek, ami ráadásul inkább minimális kritérium, mint optimum. Ketten játszva ráadásul ennél is többet kíván a ketyere, tehát letisztáztam magamban, hogy ilyet se veszek ajándékba panellakásban tengődő gyerkőcöknek. Mindenesetre úgy negyedóra alatt már helyeztem is be a lemezt feszülten készülődve a hatalmas küzdelemre, majd a kezdőképernyőt betöltve egy hatalmas egyenessel léphettem tovább. Sokat sejtető intro, majd egy minimális menükínálat, legjobb értelemszerűen mindjárt a tutoriallal kezdeni, hogy megismerkedjünk az alapokkal. Na itt szépen sorra végig is vettük az alapvető mozdulatokat. Először az egyenesek, majd horgok, majd az elhajlás, majd a rúgások, ellentámadások stb. stb. Az ütéseknél még egész kellemes meglepetésekben volt részem, egyrészt egész jól érzékeli a fenntartott kezű blokkoló alapállást, másrészről relatíve pontosan fel is ismerte mind az egyeneseket, mind pedig a horgokat, sőt még a felütéseket és a könyökösöket is. Ami ellenben már rögtön az elején szemet szúrt, az az idegesítő képernyőre full merőleges beállás, amit a játék „megkövetel", pedig minden valamire való harcművész tanonc elleshette már a Jackie Chan videókból, hogy bizony harcolni féloldalasan állva érdemes (jobb egyensúly, jobb védelem). A másik, ami zavart, hogy a program a szokásos boksz mozdulatú „visszarántott" egyeneseket szimplán rövidnek vélte, azaz a precíz kivitelhez inkább „tolásokat" követelt meg. Ehhez jött még hozzá az elhajlás, ami szintén képernyőre merőlegesen – széttárt lábakkal – állva igencsak tré a deréknak, plusz totál értelmetlen is. Amin viszont külön beröhögtem, az a tökön rúgás jellegű láblendítő mozdulat, ami a stuffban „kick" néven fut, hát tényleg LOL. Vannak ugyanakkor térdelések és köríves rúgások, persze mikor épp melyiket véli felismerni, és ha rendes tanult igazi mozdulatokkal állunk neki harcolni, sokszor csak minden második, vagy harmadik mozdulatunkra reagál, mert hát kell egy kis reakcióidő. Ahogy az a képeken is látszik, a Fighters Uncaged ráadásul még vizuálisan sem egy extrém spieler, de legalább az arénák kecsegtetnek némi változatossággal. A karriermódja – ha lehet annak hívni – kimerül az egymás utáni küzdelmekben, és a saját highscore-jaink megdöntésében, multiplayre pedig – ami ugye kulcsfontosságú lenne – pláne ne számítsunk. Vannak jópofa, sőt akár valós mozdulatok, ám a játék sokkal inkább egy sajátos béna mozdulatsort kíván ránk erőltetni, és persze az ő kis megszokott tempójában, ellenkező esetben még négy danos feketeöves kispistaként is csak feleslegesen hadonászunk a levegőben.





Érdekes az összkép, hiszen látszik, hogy a Ubisoftnál megvolt az ötletes elképzelés, de mintha ezt csak részekben sikerült volna megvalósítani, így az FU nem vitte többre egy „futottak még" kategóriánál, melyet bulikon végül is bátran behelyezhetünk 20 percre ittas barátainknak.

Krisz

FIGHTERS UNCAGED

2/3

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***AMA Studios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

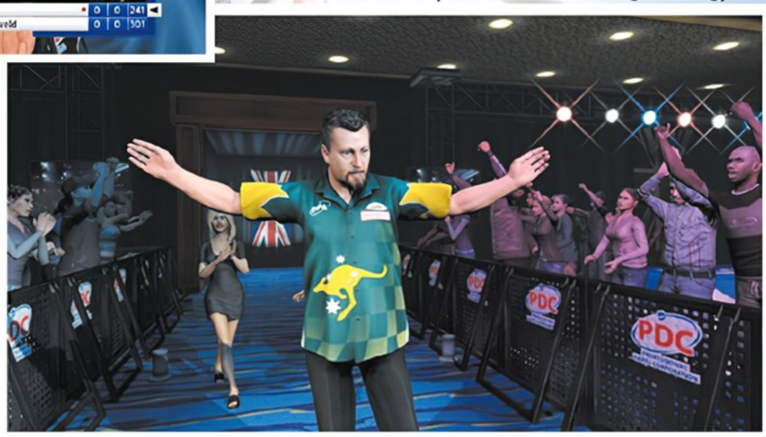
PDC WORLD CHAMPIONSHIP DARTS PRO TOUR

Tripla 20, dupla 19, bull! Kiszálltam!

A darts talán a világ egyik legegyszerűbb, de ugyanakkor legérdekesebb ügyességi játéka. Nem is gondoltam volna, hogy ennek a kocsmákban és pubokban oly népszerű szórakozási formának a története már több mint 500 évre nyúlik vissza. A kezdetek óta persze sok minden megváltozott. A fémhegyű nyilakat leváltották a műanyagból készültek, s az elektronikus tábla is automatikusan számolja



már a pontokat. Viszont a 20. század eleje óta sportszerűen, szövetségek szervezésében megrendezésre kerülő versenyek alapvetően egy séma szerint zajlanak. A profi tornákat továbbra is fémből készült nyilakkal játsszák és a cél az, hogy a felváltva dobó versenyzők a 20 körcikkre osztott táblán, a különböző értékű szektorokat (minden számnál van semleges, dupla és tripla terület) célba véve nullára csökkentsék a kezdő pontszámot, ami kiírásonként eltérő lehet.

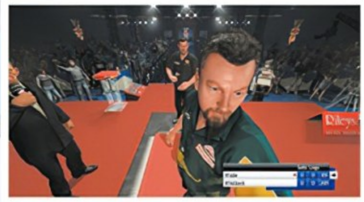


Nos, ha eddig valamiért elkerülte volna a figyelmeteket ez a remek játék, vagy nincsenek meg otthon az eszközeitek hozzá, akkor most itt az alkalom, hogy kipróbáljátok, mert a digitalizálás ezt a sportágat is elérte. Igaz a kocsmák cigarettafüsttől terhes levegőjéről, vagy éppen a versenyhelyszínek üdvrivalgástól hangos csarnokairól le kell mondanunk, de a tévé által közvetített élmény megközelíti az igazi dobálás hangulatát. Mindez annak köszönhető, hogy a Wii változat mellett, PS3-on a Move-ot is támogatja a játék, de sima kontroller birtokában is élvezhető a legnagyobb darts szervezet, a PDC nevével fémjelzett progi. Utóbbi esetben az analóg karral kell variálnunk, viszont a mozgásérzékelős technika már sokkal izgalmasabb.

A gyakorlatban úgy fest a dolog, hogy a fejlesztők a valóságot akarták a lehető legjobban leutánozni, tehát mikor megfogjuk a Move-ot (vagy a Wii irányítóját), akkor tartsuk úgy, mintha egy igazi nyíl lenne az ujjaink között. Ezután céloznunk kell, majd egy gomb nyomva tartása mellett imitálni a dobást. A mozgás erejét és irányát ezután leképezik az érzékelők, és egy mutató jelzi majd milyen erősen hajítottunk. Mivel a kéz finom remegését nem lehet száz százalék kiszűrni, továbbá a kezdőkre is gondoltak, ezért beépítésre került egy háromfokozatú célzást segítő automata rendszer. Ennek az az előnye, hogy kellő lökést ad a kezdeti sikertelenségek esetén, de szerintem mikor már egy kicsit belejöttök a dobálás rejtelmeibe, bármekkora is a kísértés kapcsoljátok ki, mert különben nagyon hamar unalomba fullad az egész.

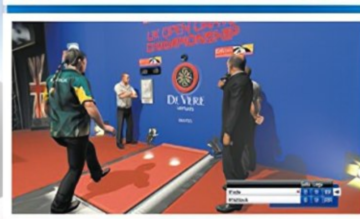
A játékmódokat tekintve sok választási lehetőség van. Sima meccs esetében meg kell adni a kezdő pontszámot (301, 501, stb.), és ki lehet választani, hogy hol akarunk játszani, legyen szó Londonról vagy éppen Las Vegas-ról. Ha karriert indítunk, készíthetünk saját karaktert, vagy választhatunk olyan hírességek közül, mint Phil Taylor vagy James Wade, és a naptár állásának megfelelően különböző licenszelt bajnokságokon vehetünk részt. Ebben az esetben a tévés közvetítésekben látottakhoz hasonlóan, nagy közönség előtt kell teljesíteni. Ötletes hangulatfokozó elem ilyenkor, hogy tömeg moraja mellett, a kiélezett helyzetekben a szív dobogásával egy ütemben fog rezegni a kontroller a kezünkben, egy ügyes tripla után pedig ünneplő mozdulatra bírhatjuk játékosunkat. A gépi intelligencia kihívásánál azért többet jelent, ha hús-vér ellenfeleink vannak, velük offline és online is megküzdhetünk: vagy a kontroller körbe adogatásával, egy valós pubot háttérnek választva, vagy pedig értelemszerűen a világhálón.

A sportadókon látott izgalmas versenyek hangulatát szerintem simán hozza a program, ez köszönhető egyrészt az eredeti közvetítők szinkronjának, másrészt a remek grafikának, mert felismerhető az összes híresség, a rájuk jellemző animációkkal egyetemben, amelyek néha egy kicsit darabosak, de ez már csak az én kukacoskodásom. Az ilyen apróságoktól eltekintve jó kis játék lett a PDC Darts, amit elsősorban mozgásérzékelős kontrollerrel érdemes játszani.













EmThor

PDC WORLD CHAMP. DARTS PRO TOUR

4

Kiadó: *O-Games*
Fejlesztő: *Redoubt*
Multiplayer: *2-8 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: *480p, 720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1, DPL II*

CROSSBOARD 7




Amennyire érintőlegesen kerültem csak közelebbi ismerkedési viszonyba a Kinecttel az utóbbi hónapokban, olyannyira profi játékossá kezdtem avanzsálódni az utóbbi hetekben. Ugyanakkor mindezidáig kevés érdemleges címmel volt csak dolgom, a legígéretesebbnek számomra egyértelműen a Kinectimals bizonyult, ám a legtöbb esetben mintha csak szárnypróbálgatásokba botlottam volna. Sok esetben sajnos vagy a téma megy mellé, vagy éppenséggel a kivitelezés puritán, esetleg ötlettelen vagy pontatlan, így hiába a remek elgondolás. Ellenpélda is akad azért bőven, lásd a következő kis snowboard delikvenst, mely lendületes tempójával és hangulatával már az elejétől








megfogott. Hasonszőrű stuffok az előző generációban valahogy mindig is összeforrtak egy-egy újabb gép megjelenésével, lásd Snow Surfers DC-n, SSX PS2-n, vagy Amped Xbox-on, így nem is csoda, hogy rögtön erőteljes déjá vu érzésem támadt, és szerintem pont ilyen árkádos játékokra van szükség egy igazi Kinect mókához.

Bárki, aki akár csak érintőlegesen is megismerkedett már a fent említett cuccok egyikével, azt bizony nem fogja meglepésként érni a Crossboard 7 témaválasztása, leszámítva persze a mozgásérzékelést, melyet személy szerint végre igazán innovatívnak is érzek. Már első körben elkap a feeling, ahogy csúszok lefelé a havas lejtőn, döntögetem a derekam, és közben mindenféle bravúros trükköt produkálok, na de ne szaladjunk ennyire előre, kezdjünk mindent szépen az elején, a tutoriálnál.

Picit más mozdulatok szükségesek a menürendszeri navigáláshoz, méghozzá, hogy a minket ábrázoló kis keretben a bal, illetve jobb oldali részen kezünkkel kalimpálva mehetünk balra/jobbra, majd szimplán kezünket előretartva okézunk le valamit. Nagyon tuti amúgy a piros/fehér árnyalatú „lenyomatunk" a képernyőn a pici keretben, direkt le is nyomtam néhány kickbox mozdulatot, csak hogy nagyon vagánynak tűnjek benne. Na de kezdjük csak meg szépen a gyakorlást. Szépen beállunk féloldalasan, majd a lejtőn megindulva előre hajolunk gyorsításhoz, hátra a lassításhoz, és oldalirányba dőlünk a kanyarodáshoz. Nagyon komoly, pláne, hogy végre minden mozdulatunkra pontosan reagál a kamera.

A komolyabb trükkök, csak ezután következnek, pl. rámpák végén szó szerinti ugratások (óvatosan a csillárral), hatalmas siklások a levegőben, valamint a csöveken való csúszások, ahol karunkat kitárva egyensúlyozhatunk, és persze a további formulák, mint pl. lábunk behajlítása, akár egy grind trükkhöz. A hab a tortán természetesen a hangulatfotók rólunk, ahogy kretén módra, de igen derűsen ugrabugráltunk a nappaliban a verseny néhány mozgalmas perce alatt. Aztán persze sorra nyílnak meg az újabb pályák, újabb muris karakterek, újabb boardok, és természetesen az újabb módok, összesen 7, így pl. a sima versenyszerű lesikláson túl többek között szlalomozhatunk is, van egy csomó piszok komoly ugrató pálya, a híres trükközős félcső, vagy ott van a ballonok kidurrantása, ami azt hiszem önmagáért beszél. Mindez teljesen lendületes játékmenettel, miközben az achievementek is szépen folyamatosan kerülnek terítékre, így nálam a hangulat is végig a toppon volt, akár a faintos zenék, akár a stílusos menürendszer, akár a jópofa árkádos körítés miatt, és persze meg ne feledkezzünk az igényes HD grafikáról, mely alapjáték esetében is simán megállná a helyét, így meg aztán pláne. Külön érdekesség, hogy a havas pályákon túl eszement módra belecsempésztek sivatagi, barlangi, vulkános és dzsungeles témákat is.



Lehet kissé elfogult vagyok, de én így képzelek el egy igazán bulis Kinect játékot, hiszen egyedül is igazán élvezetes, pláne bulikon duóban. Nem olyan könnyű minden trükköt helyesen elsajátítani, és itt sajnos már nem is volt 100 %-os az érzékelés, meg hát szlalomozás közben is igen csak oda kell figyelni a „kormányzásnál", de megéri gyakorolni. Ráadásul simán többet ér, mint egy fitnessprogram, hiszen alig egy hónap alatt nagyon bika derék/has izmokat fejlesztene ki, amellett, hogy eleve az egész testet megmozgatja, plusz még élvezetes is. Persze nem egy korszakalkotó produktum, csak egy casual cucc, hiszen sem a téma, sem pedig játékmódok nem nyújtanak semmi újat, igazi karriermód hiányában pedig szavatossági gondokkal is küzd. Itt azonban most nem is önmagában csak a snowboard a lényeg, hanem hogy a Kinect mennyire kerül kihasználásra, és mivel hangulatban nálam ott van a szeren, egy próbát szerintem bőven megér.

Krisz



CROSSBOARD 7

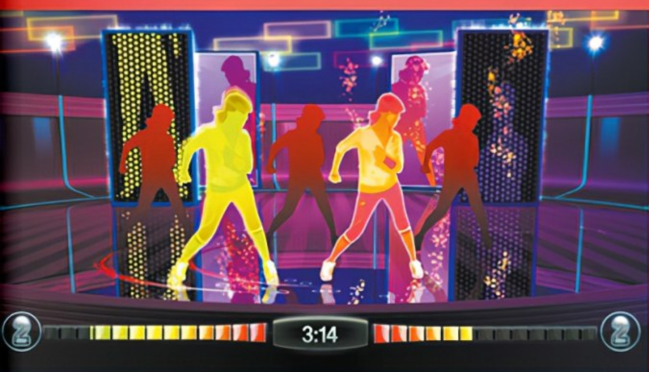
3/4

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Konami***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

ZUMBA® FITNESS

Táncoló talpak

A hogy jelen számunkban is láthatjátok, a Kinect idestova lassan három hónapos életciklusa alatt valami embertelen számban érkeztek rá különféle játékok, edzésprogramok, melyek legtöbbjéről lesüt az, hogy gyorsan, az újdonság hatását, varázsát akarták meglovagolni a kiadók. A Zumba Fitness is hasonló cipőben jár, már ami a küllemet illeti, hiszen látványban gyakorlatilag kétdimenziós karaktereket látunk magunk előtt, semmi extra, pont



olyan egyszerű, mint ahogyan az itt lévő képeken is látható. Viszont, az erőnlétet növelni igyekvő anyagok táborát kívánja erősíteni, amiben előre ki lehet jelenteni, remekül helytáll. Jelen tesztünkben csak az X360-as verzióhoz volt szerencsém, PlayStation 3-on hasonlóra számíthat a kedves játékos, csak ott egy Move megléte szükséges a teljes „élményhez". A név nekem ismeretlen volt, majd az első 10 perc kifullasztó, kompletten lenullázó próbácskája után rárobbantam a netre, hogy ez a Zumba akkor most, ez, huuuh, mi is?

A Zumba Fitness eredetét Kolumbiában kell keresni, Alberto (Beto) Perez az, aki ezt a műfajt kvázi létrehozta, melyben latin és nemzetközi zenére kell a Zumba keretein belül kialakított táncfajtákat előadnunk. Ezek amolyan edzésbe oltott táncok, táncba bújtatott tréningek, a zene, és a ritmusos mozgás a feladatok végrehajtásának a megkönnyítését, és persze némi élvezeti faktor belecsempészését szolgálják. Ilyen oktatásra, órákra, osztályokba már Magyarországon is lehet járni, de hála konzolgépjeinknek, az ilyen-olyan okból ilyesmire lejárni nem szándékozók otthon is gatyába rázhatják magukat most már, és egész érdekes fortélyokat is meg lehet tanulni általa a parkett ördögévé válásához, de azt előre leszögezem, hogy a gyakorlatok legtöbbje főleg női mozdulatsorokat tartalmaz, azonosulni velük számomra „kissé" nehézkes volt.



Tehát a fejest ugrás nem volt nyerő ötlet. Talán a tutkórial, az majd segít. Meg is teszi, kábé tíz finom másodpercig: negédes hangon megtudjuk, hogy szép lassan, de ez az alapmozdulat, aztán „no csak egy kicsit dobjuk be magunkat" jellegű, továbbra is dekára kimért kedvességgel előadja a folytatást, ahol hirtelen ritmusváltás mellett kell szinte minden mozdítható porcikánkat ki-be, jobbra-balra, ugrabugrálva s magától értetődően ritmusra, szépen előadnunk. Kisasszony, hát erről nem mondott előre semmit. Főleg nem ilyen gyorstalpaló módon. Mindegy, a lényegen nem változtat: feladatunk a képernyőn előadó oktató mozgását a lehető legprecízebben reprodukálni, aminek sikerességéről színek tájékoztatnak minket. Ha piros, akkor messze járunk a helyes úttól, majd ahogy halad át sárgásan a zöldbe, akkor minden oké. A kamera jól, pontosan követ minket, ezt jól összerakták benne (mi értelme is lenne e nélkül az egésznek), bár kicsit becsapható, az apró, mondjuk csípőmozdulatokat el-ellehet csalni, csakúgy, ahogy a hastánc hasra eső részét is kibekkelhetjük. Ha már szó esett róla…

…a hastánc rész: no, itt megálltam, igen kecsesen adta elő magát a szemrevaló leányzó, persze-persze chill-outnak szánt szekció ez (legalábbis nekem mindig az adott dózis legutolsó etapja volt ez), de férfiszemmel inkább villant be



olyan, hogy ha még ilyen szépen tekereg tovább, én menten meghágom a TV-t. Komolyra fordítva a szót, a Zumba Party, Class berkeiben min. 20 perces etapokon edzhetünk (ezeket 4-5 perces szakaszokra osztja a gép, kis pihenőkkel), a Single Routine-ban az egyes szekciókat gyakorolhatjuk. Van Workout Calendar is, ahol betervezhetjük, mely napokon akarunk edzeni, milyen nehézségi szinten, és mennyi ideig. A neten közös órákon is részt vehetünk, a Kinect itt nem készít semmilyen felvételt rólunk, szóval nyugodtan lehet csoportosan is űzni ezt a fajta fitness formát.

Puritán, nem látványos, mégis vidám és hangulatos, valóban rendesen megdolgoztató program a Zumba. Játéknak semmiképpen se lehet nevezni, egy olyan vonása sincs, amiben ez a szó helyt állna, de ez nem is baj. Kéretik ennek megfelelően kezelni.













RBaly

ZUMBA FITNESS

4

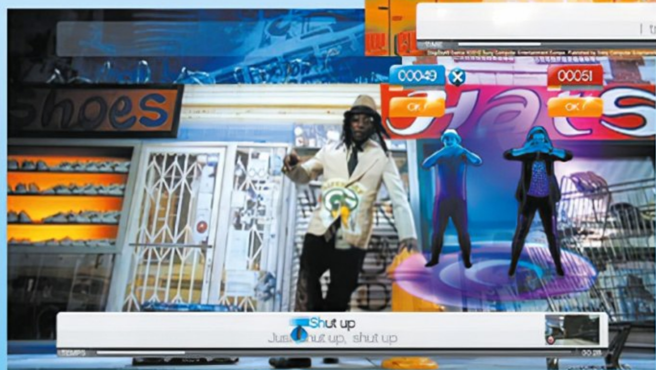
Kiadó: ***505 Games***
Fejlesztő: ***Majesco Entertainment***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

SINGSTAR DANCE, SINGSTAR GUITAR

singstar + Dance

A 2005-ben elindult SingStar széria mára már rengeteg kiadást megélt a Sony második játékállomásán, sőt nem keveset a jelenlegi generációs gépükön, a PlayStation 3-on is. Ám ez az első olyan cím, ami a japán cég tavaly megjelent mozgásérzékelős kontrollerét, a Move-ot is támogatja. A SingStar Dance felépítése semmit nem változott a sorozat darabjaiban korábban megismert játékokhoz képest, vagyis a már látott menürendszer és kezelés is ismerősen fog hatni a játékosoknak, helyesebben inkább a nappalik énekeseinek. A stuffban 30 előadó képviselteti magát egy darab számmal, de persze a SingStore rendszeréből további zeneszámok tölthetőek le a HDD-re. Az előadók közt megtalálhatóak a '80-as évek sztárjaitól kezdve napjaink csillagjaiig a nagy nevek. A teljesség igénye nélkül néhány a sok közül: Lady Gaga, Diana Ross, Soulja Boy, Kool And The Gang, The Backstreet Boys, Ricky Martin, MC Hammer, Salt N Pepa, Paula Abdul.
A program, mint ahogy korábban, most is a házibulik központi hangulatteremtő és fokozó kelléke lehet. Ezúttal két énekes és két táncos mérheti össze tudását egyidejűleg. A valódi újdonságnak ható kezelés miatt említést a táncosok érdemelnek igazán, lévén ők fogják használni a Move kontrollert. Az eszköz működése az anyagban igazán jól sikerült. Egy rövid, háromlépcsős kalibrálás után már bárki megpróbálhat a virtuális táncpartnerek ördögévé válni. Nézettől függően, a jobb sarokban táncoló sziluett mozgását kell lekövetni a gamernek, aki magát egy látványos fényhatásokkal tarkított eszközzel fogja viszontlátni a képernyőn. A SingStar Dance egy remek választás lehet mind a karaoke, mind pedig a tánc kedvelőinek.











Foxhound

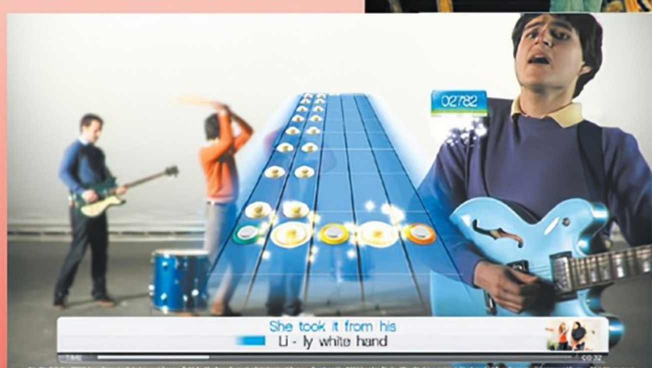
SINGSTAR DANCE – 3/4

Kiadó: *Sony Computer Entertainment*
Fejlesztő: *SCE London*
Multiplayer: *2-8 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

singstar + Guitar

A SingStar Dance mellett egy másik SingStar játék is bemutatásra kerül ebben a hónapban, mégpedig a SingStar Guitar. Amíg a Dance alcímmel ellátott játék extrája az opcionálisan használható PlayStation Move kontroller volt, addig jelen ismertető alanyában a gitárok jutnak fontos szerephez. A korábbi SingStar játékokhoz hasonlóan ez a kiadás is a megszokott felépítéssel operál, vagyis a PlayStationön edzett karaoke megszállottaknak gyakorlatilag az új zeneszámokban, és persze az opcionálisan használható gitárban fog újat mutatni az anyag. A programban ezúttal is harminc előadó képviselteti magát egy zeneszámmal, de persze további trackekkel bővíthető a repertoár a SingStore hálózatából. A játékban felvonultatott sztárok és sztárcsapatok közül ízelítőnek álljon itt néhányuk: David Bowie, The Cult, The Cure, Tina Turner, Jamiroquai, U2, Pixies.
A karaoke játék menetének bemutatásától eltekintenék, helyette inkább az extrának tekinthető gitár gameplay-ről ejtenék pár szót. Okosan döntött a Sony, hogy mind a Rock Band széria, mind pedig a Guitar Hero sorozat által használt gitárokat támogatja az anyag, így aki bármelyik, az imént említett sorozatból birtokol egy csomagot, az gond nélkül pengethet a SingStar Guitarban is. A gitár gameplay gyakorlatilag teljesen megegyezik a fentebb említett két sorozatban történő használattal. Egyszerre két énekes és gitáros léphet a virtuális színpadra, de persze külön szólókra is adott a lehetőség az anyagban. A játék ügyesen ötvözi a rendkívül népszerű gitáros stuffok savaborsát a Sony exkluzív SingStar alapokkal.











Foxhound

SINGSTAR GUITAR – 3/4

Kiadó: *Sony Computer Entertainment*
Fejlesztő: *SCE London*
Multiplayer: *2-8 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Játssz! Alkoss! Birkózz!

A már közel egy évtizedes múltra visszatekintő, a világ legnagyobb profi birkózó szervezetének nevét viselő játéksorozat új epizódja, az évente megjelenő FIFA-hoz vagy PES-hez hasonlóan, mondhatni menetrendszerűen érkezett meg idén is. Mindig sokat gondolkoztam azon, hogy ennek a tizenkét hónapos fejlesztési ciklusnak a nyilvánvaló anyagi érdekeken túl, milyen játéktechnikai vonatkozása van



– gondoljatok csak a már említett sportjátékokra, de ott van mondjuk a CoD sorozat is. Arra szeretnék rámutatni, hogy az apró újítások miatt a rajongók mindig megveszik az adott témát feldolgozó programot; de nem járnánk-e jobban, ha ritkábban, ám sokkal több újdonsággal örvendeztetnének meg minket? Lássuk, hogy ezen ideák fényében, a PS2-es vonásait soha ki nem növő WWE széria legújabb tagja mit kínál a számunkra.

A legfontosabb újítás a tavalyi részhez képest, hogy a régi egyjátékos karriert egybeolvasztották az izomagyú sportolók alkalmi meccseinek helyt adó opcióval, így született meg a hangzatos WWE Universe nevű, tulajdonképpeni fő sztori mód. Ebben egy dinamikus rendszer figyeli a küzdelmeinket: azokat is, amelyeket akár más játékmódokban játszunk, és ennek megfelelően generálja a változatosabbnál változatosabb eseményeket. Drámai bejátszásokkal lep meg, olykor pedig váratlan, be nem tervezett kihívásokra kell felelni, a becsületetek érdekében. Igen, a pankráció szerves része a másiknak való odaszólás, a nyilatkozatháborúk (meccsek előtt a folyosón mászkálva ennek tanúi lehettek, ugyanis be lehet járni a színfalak mögötti részt is), a színpadias megnyilvánulások. De személy szerint pont ezért imádom az egész körítést, a látványos bevonulástól kezdve, az elképesztő harcokig, mert sokszor annyira erőltetettnek és irreálisnak látszik, hogy ettől lesz olyan szórakoztató.
Amennyiben ez az összetett, életpálya-szerű kampány nem jön be, a Road to WrestleMania-t elindítva öt híresség (pl. Rey Mysterio) egyedi történetét birkózhatjátok végig, de akár saját játékmódot is kreálhattok. Nekem a legjobban a ketrecharc, meg a tüzes ring tetszett: utóbbi esetében úgy lehet csak győzni, hogy ha a sikeres támadásaitok által felszított tűzzel felgyújtjátok az ellent. A világhálón zajló bunyók közül a Royal Rumble-t emelném ki: a szó szoros értelmében ez a „legkirályabb", nincs is szebb látvány hat egymást péppé zúzó pankrátornál. Maga a ringen belüli, és az azon kívüli küzdelem egyébként továbbra is frenetikus, a saját magatok által kreált emberfeletti mozdulatok kibővített körén túl újdonság, hogy bizonyos esetekben a létrákat és az asztalokat már több darabra törhetjük, a székeket pedig az ellenfeleinkhez vághatjuk.

A bevezetőben már szót ejtettem a PS2-es vonásokról. Arról van szó, hogy a grafika ugyan szép, a hírességek egyből felismerhetőek, de a háttér sokszor úgy fest, mintha a régi technikát szimplán nagyfelbontásra ültették volna át. Az animációk önmagukban teljesen életszerűek, de mikor a kontrollert a kezetekbe veszitek, akkor érezni fogjátok majd az ugrást az egyes mozgási fázisok közt, ami a szemnek nem túl kellemes,



de az élményt tökéletesen kiszolgálja. A szinkron is jól sikerült, a LittleBigPlanet-hez hasonló tartalomkészítés (az egyes játékmódokat illetően) pedig jelentős szavatossággal kecsegtet, amit a letölthető DLC-k nyújtanak tovább.

Keresve sem találhattok jobb pankrátoros anyagot, bármelyik konzol is pihenjen a nappalitokban, a nagygépes változatok végeredményben nagyon jól sikerültek, és akár a saját hősötökkel, akár valamelyik ismert bajnokkal is harcoljatok John Cena-tól kezdve, Chris Jericho-ig bezárólag, a felhőtlen szórakozás garantált. Végül a gondolatébresztő vonalra referálva: a WWE új része egyfelől tehát tolja maga előtt a PS2-es technikai örökséget, másrészt a játék – talán pont ezért – a végletekig csiszolt, és sokkal több újítást hozott, mint vártam. Ezek miatt pedig tényleg megéri az árát, a sorozat eddig legjobbja!

EmThor







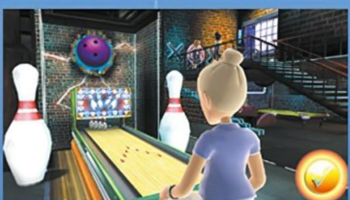

WWE SMACKDOWN VS. RAW 2011

4

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *Yuke's*
Multiplayer: *2-6 fő*
Online: *2-12 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

GAME PARTY IN MOTION





Folytatódjék a Kinect móka, ezúttal valamivel kevésbé erőszakos vizekre evezve. A játék ismételten felhívja a figyelmünket, miszerint ne felejtsünk el pihenni, ha fáradtak vagyunk, hiszen hogy nézne ki a mai világban, ha túlhajszolnánk magunkat, plusz nézzünk a fejünk fölé – gondolom az alattomos csillárok végett. Edzett harcosként gondoltam belemerülök a minijáték gyűjteménybe, és bowlingozok egy picit, de már az elején hidegzuhany



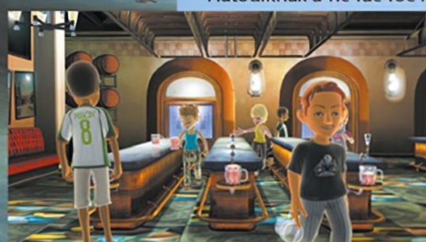
ért, mikor a kis szenzormező pirosan jelzett, miszerint túl közel vagyok. Örülök gondoltam, és teljesen hátratoltam a kanapét, szinte a falig, de még ez sem volt elég neki. Na jó, ezt nem az én nappalimra méretezték, de megoldottam a problémát a kanapé oldalra tolásával, hát komolyan nagyon laza, kajak 3 métert követelt szólóban(!) is , ezt azért kapásból vegyék figyelembe a sporttársak. Na, de tegyük fel, hogy alapból tágas nappalival áldott meg minket a sors, és nézzünk is gyorsan valami játékmódot.







Van bajnokság, valamint precíziós kihívás, de nekünk untig elég most a szimpla action, azaz az Arcade mód is. Első próbajátékom a Hoop Shoot, egy játéktermi kosárlabda, ahol mit ad isten: kosárra kell dobni. Egész pofás, lehet egy kézzel vagy két kézzel célozni, de igazából monoton és hamar megunható, plusz zavaró módon olykor a Pause menü ugrott be, ha a kelleténél picit is magasabbra emeltem a kezem.
A Root Beer Tapper már jóval ötletesebb, ugyanis balról jobbra lépegetve váltogathatunk a pultok között, és a kezünket előrelendítve lökhetjük oda a folyamatosan özönlő vendégeknek a sörös korsókat.
Harmadik versenyzőnk a Skill Ball hasonlít a bowlingra, de itt konkrét helyekre célozva kell a kis labdát betájolni, ahol már az a kellemes érzésem támadt, miszerint ahogy haladunk előre, egyre komolyabb minijátékok következnek, egyedül csak az rontott az összképen, hogy a célzás sajnos kissé véletlenszerűnek tűnik.
A Smack-a-Troll agymenés neve azt hiszem mindent elárul, kezünkkel és lábunkkal párhuzamosan kell eltiporni fent és lent a kis lukakból előbújó kis troll buksikat. Az egész valami olyasmi mozdulatsort eredményez, mintha bespeedezve és steppelve zongoráznánk, szóval buliban garantált a röhögés, de igazából nem egy nagy durranás.
A Table Hockey rögtön felkeltette az érdeklődésem, tekintve, hogy nagyon csipázom a „tájfunt", és király ötletnek tartom beletenni, de sajnos csak nyomokban hasonlít a mozdulatsor. A fizika persze nem olyan rossz, és még az ellenfelem bénázásait is elnézem, de egy ennyire bizonytalan irányítás pont a lényegétől fosztja meg az asztali hokit, nem egyszer öngólokat eredményezve.
Hatodiknak a Tic Tac Toe Face-off következett, mely először egy táncszőnyeges játéknak tűnt, ám hamar kiderült, hogy inkább egy reflex amőbajáték. Egy 4x4-es táblán sorra jelölik nekünk az adott pozíciót, ahova még az ellenfelünk előtt kell lépni, hogy megszerezzük a mezőt, és a saját jelünket tegyük. Értelemszerűen akkor nyertünk, ha előbb van meg nekünk egy sor vagy oszlop.



Az ötlet jópofa, de gondolhatjuk mennyire nehéz az eddigiek alapján – ráadásul egy 4x4-es tábla egyes mezőit – betájolni, habár nem vészes a dolog, de nem is olyan dinamikus sajnos.
Végül a Double Racquets-ről reméltem, hogy hátha megmenti a házat, és tényleg. Hasonlít a squash-ra, de hála a két ütőnek itt mindkét kezünket kell használni, és aktívan balrajobbra lépegetni. Nem egyszerű, de ezt tényleg érdemes gyakorolni, mert van benne fantázia. A jól bevált teniszjátékokkal persze ez sem ér fel.
Vegyes szájízzel konstatáltam tehát játékélményeimet, hiszen adva van 7 minijáték, melyek nagy része egész ötletes, mégis olyan szedett-vedett az egész, mintha az összeset egy kalapból rángatták volna elő, és gyorsan becsomagolták volna eladásra. Bulikra végső soron simán alkalmas, jobb mókának is tartom, mint a Fighters Uncaged-et, még ha ez sem veri ki HD minőségével szemünket, de mindenesetre ki lehetne ezt a témát sokkal igényesebben is használni.

Krisz

GAME PARTY: IN MOTION

3

Kiadó: ***Warner Bros. Interactive Ent.***
Fejlesztő: ***Farsight Studios***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

VAMPIRE MOON
THE MYSTERY OF THE HIDDEN SUN

Előfordul, hogy egyes tesztpéldányok esetében csak úgy találomra látogatjuk a budapesti szaküzleteket, és a régi szép idők emlékére nem a netes preview-k alapján válogatva, hanem saját kezűleg a borítókat böngészve keresünk újdongásokat. Ha pedig kezünk ügyébe kerül egy-egy érdekesebb példány, akkor azt szépen le is vesszük a polcról, és adunk neki egy esélyt, pláne uborkaszezon idején. Való igaz, hogy habár kétségkívül a nagyobb és ismertebb címeknek jár a prioritás, mégis találni azért a noname darabok között is jópofa témákat. Konkrétan valami hasonló nyomozós játék lett volna a másik választás (már nem is emlékszem), de mivel a két játék körülbelül egy kategória, a rejtélyes vámpíros cuccra böktem rá, és már nyomultunk is a főnökúrral a kasszához. A téma persze már önmagában is hívogató, ami azonban főleg már az elején megfogott, az a kalandos erdélyi drakulás atmoszféra, mellyel a borító hátlapján kecsegtetnek minket.

Emily Davis riporter csajszi kalandjai még New Yorkban kezdődnek, mikor is a főszerkesztő megkéri, nézzen már utána Transzilvániában a misztikus napfogyatkozásnak, mely bizony már napok óta sötétségben tartja a vidéket, és egyre furcsább dolgokról, mint pl. utazók eltűnéséről hallani. A bátor Emily neki is indul, de már érkezésekor problémák merülnek fel, mikor lerobban az út közepén, telefonra pedig sehol sem lelni a környéken. Nincs mit tenni, mint nekivágnia az útnak, és gyalogszerrel felderíteni a vidéket, és a rejtély végére járni.

A City Interactive nevéhez – zömmel rengeteg PC-s játékon túl – tucatnyi DS puzzle, illetve kalandjáték fűződik, a Vampire Moon pedig szintén az említett kategóriákba sorolandó, valahol a klasszikus PC-s kalandjátékok előtt tisztelegve, és a Point& Click gameplay alapjaira épülve.







A sztori hangulata alapvetően sokkal inkább rejtélyes, mintsem horrorisztikus, ám a klasszikus vámpír regények és erdélyi legendák nyomán járva ez most sokkal inkább bele is illik a képbe, miközben Emily nyomozgatásait követjük. A történet maga azonban nem kecsegtet túl sok interaktív lehetőséggel, sőt az eseményeket követve inkább csak különböző logikai feladványokkal érzékeltetik velünk aktív részvételünket.

Noha joggal támadhatna az az érzésünk, miszerint akkor mindez csak egy logikai játékgyűjtemény egy misztikus vámpíros körítéssel egybefűzve, a feladatok mégis kellemes összhangban vannak a történettel. Leggyakrabban a dizájnosan megfestett jelenet-képekkel fogunk találkozni, ahol a képernyőt végigpásztázva különböző objektumokat kell felkutatni, és a stylusszal rábökve felszedni. Ezek legtöbbje ugyan hasznos kis kellékek, ám sokszor értelmetlen dolgok is, mint pl. lórajz egy fán, vagy hegedű egy faágon. Olykor a továbbjutáshoz konkrétan fel is kell használni egyes cuccokat, így pl. a kopogtatót rá kell helyezni a kapura, vagy mikor segítünk a kereskedőnek, a kereket visszahelyezve a kocsira, majd a kalapáccsal rábökve pofozhatjuk helyre a hibát. Mindez időre megy, de adott időközönként újratöltődve aktiválhatjuk a segítő funkciót is, ám ilyenkor vesztünk a bónusz pontjainkból. Extra pontok szerzése végett számos kis rubin vagy smaragd is el van rejtve az egyes képernyőkön, mindössze rájuk kell böknünk. Ritkábban ugyan, de előfordulhatnak más – szintén időre kiszámolt – logikai feladványok is, pl. egy térkép darabjainak összeillesztése, ami nem is olyan egyszerű.

A játékteret ajándékozó festett képek nem feltétlenül maradandóak 2011-ben, ám a stílus kedvelőinek biztosan elnyeri a tetszését, és kétségkívül hangulatos atmoszférát teremt a rejtélyes nyomozgatásnak, kicsit a Kaland-Játék-Kockázat könyvek feelingjére emlékeztetve, pláne ilyen kellemes háttérmuzsikával. A fogadók, illetve kastélyok középkori hangulatával autentikus atmoszférájú történetet sikerült összedobni, már amennyire egy ilyen alapszintű játék persze megengedi, és a feladványok sem olyan rosszak, de igazából semmi maradandót nem nyújtanak. Érdemes vele tehát próbálkozni, hiszen akár kellemes meglepetésnek is bizonyulhat, de sajnos csak egy egyszeri átlagos kalandról van szó, amit alig egy fél nap alatt ki lehet futtatni.

Krisz







VAMPIRE MOON
MYSTERY OF THE H. S.

3

Kiadó: ***City Interactive***
Fejlesztő: ***City Interactive***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: **-**
Hang: **-**

Kosarat kaptál?



A remake-ek és rebootok korát éljük: elég, ha csak a Castlevania-ra, vagy a nem egészen egy hónapja bejelentett Tomb Raider-re gondolunk. Az NBA Jam eredetije 1993-ban jelent meg a Midway gondozásában, a játéktermek látogatóinak és (többek között) az SNES és Mega Drive tulajdonosok nagy örömére. Kissé… nem, nagyon is elrugaszkodva a sport légkörétől egy mókás, könnyen játszható, kellemes kikapcsolódást nyújtó árkád stuffal ajándékozták meg a videójáték-világ gémerpolgárait akkor: vajon most, tizenhét év távlata után, sikerül az újabb bravúr? Bevallom őszintén, nem igazán rémlik a program, talán csak egy halvány emlékkép arról, hogy hatalmas fejű karakterek kosaraznak 2D-ben és megijedtem tőlük, mikor a Super Nintendo-ért mentünk anyával. Nos, a 2010-es NBA Jam elindítása után is valami hasonló érzés keltett hatalmába, de az inkább a retro volt, mintsem gyermeki félelem az idétlenül kinéző karakterektől. Azoknak, akik esetleg nem ismernék az NBA Jam sorozatot, röviden felvázolnám a játékmenetet: először is, vágd sutba az összes kosárlabda-szabályt, képzeld el a leglehetetlenebb zsákolási trükköket és adj hozzá kettő-kettő játékost. Nincs szabaddobás, se kiállítás, viszont a játékosok gyakran ugrálnak három-négy méter magasra, és ha „ég a kezük alatt a munka", vagyis sikerül háromszor egymás után zsákolniuk, akkor a szólás-mondást szó szerint értelmezhetjük: a laszti lángolni kezd és birtokosa mindaddig szerelésképtelenné és pontosabbá válik, valamint folyamatosan sprintelhet, míg az ellenfél meg nem szakítja sorozatát. Ezt az eredeti receptet megtoldották kampánnyal, egy az egy elleni boss-fightokkal és egyéb nyalánkságokkal, mint a Remix Tour, ami újfajta kamera-perspektívákkal és power-upokkal operál. Bár szépen hangzanak, az ősplayerek tetszését – beszélgetéseim alapján – valahogy mégsem nyerte el valamilyen oknál fogva. Maga a látványvilág is hozza az elvárható(?) stílust, hádéra felhúzott grafikával és kétdimenziós, fotografikus arcokkal, amik még tovább emelik a játék árkád atmoszféráját. Természetesen rengeteg Easter Egg-gel, titkos kombinációkkal és adott kihívásokhoz köthető bónusszal jutalmazza a kitartó játékosokat a program, amik minden esetben mosolyt csalnak arcukra. A játék fejlesztésében segédkezett az eredeti NBA Jam kitalálója, Mark Turmell és Tim Kitzrow, aki akkor – és most is – a sportriporteri székben foglal helyet. Érdemes még megemlíteni, hogy eredetileg lemezes verzióban csak Wii-re szerették volna kiadni a játékot, az Xbox360-as és PS3-as verziókat az NBA Elite 11-ben fellelhető kód tette volna hozzáférhetővé, de mivel szeptemberben lelőtték a projektet, így ezekre a gépekre is külön adathordozón, teljes játékként vásárolható meg a 2010-es NBA Jam. Végszóként miképp szóljak az olvasókhoz? Akik anno sokat játszottak vele és van pár cimborájuk, nyugodtan szerezzék be a szoftvert, csalódni nem fognak benne igazán, de a neo érás játékosok inkább hanyagolják: lehet, hogy egy-két vidámabb lelkületű, a kosárlabda iránt érdeklődő egyént maga mellé sorakoztat, de hosszú távon úgy gondolom, a komolyabb sportjátékot fogják választani. Az újítások izzadtságszagúak, az online rész nehézkesen játszható, így ezeket negatívumként tudom csak kezelni. Ennek ellenére a próbálkozás, hogy jelen generációnkba átültessünk egy anno egy millió dollárt kaszáló árkád masinát (ami csodálatos siker annak tekintetében, hogy egy és két dollár volt menetenként a kvóta) sikerrel járt, ezért megérdemli a magasabb pontszámot, bár valószínűleg csak az idősebbekben penget meg érzelmesebb emlék szálakat.

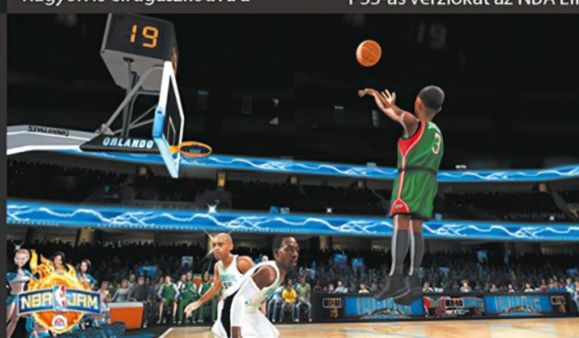














Dzsek

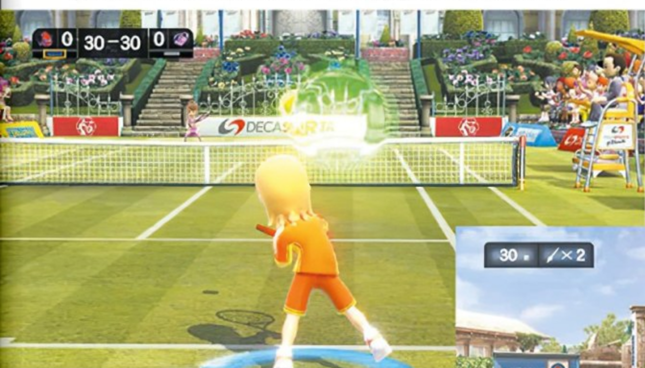
NBA JAM

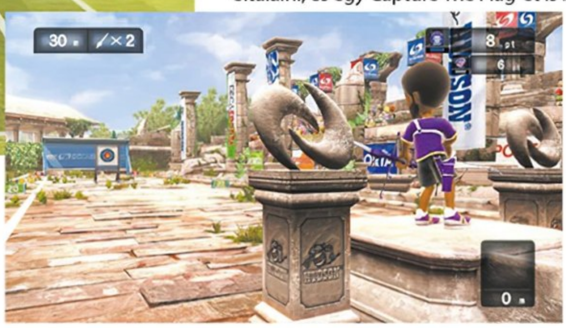
3/4

Kiadó: *EA Sports*
Fejlesztő: *EA Canada*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Sports Island Freedom

A Kinect-vonalon továbbszáguldva furcsállottam a jelen oldal tárgyát képező anyagot.
Az egyes fejlesztőknek nem tudom, mennyire volt szívük a nevüket adni a relatíve fércmunkáknak nevezhető szoftverekhez (nem mindegyik tartozik ide persze), de a vasat is addig kell ütni, amíg meleg. Mindezek közül még egy sportösszeállítással rajthoz állni a már korábban ismertetett, első blikkre is jobb produktumok között igen merész húzás, de a magáról igen keveset hallató (főleg letölthető, és Wii-s játékokkal operáló) Hudson Soft úgy gondolta, itt az idő.



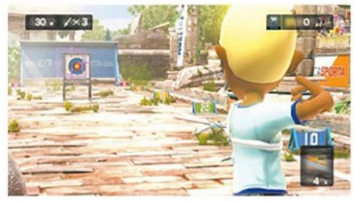


Talán nem is tévedtek olyan nagyot, a Sports Island Freedom, ha a boltok polcairól kacsint vissza ránk, csábítóan hathat a felvonultatott tíz sportág átélésének a lehetősége, a multiplayer funkciók, és a képek alapján úgy ahogy szépnek tűnő vizuális tálalás miatt. Ám a korongon feszülő adathalmaz már korántsem bír olyan magas élvezeti faktorral. Az mondjuk pár órácska után lerí róla, hogy nem veszi teljesen komolyan a sportot, mint témát, ami megbocsájtható lenne, ha emiatt néhány játékmód nem válna teljesen élvezhetetlenné benne. Agybajt ugyan nem okoz, az viszont érthetetlen, hogy ha az eszköz más esetekben jól munkára bírható, itt miért viselkedik úgy néha, mintha teljesen mindegy lenne számára, hogy mi mit is próbálunk előadni. Hiába van a sok betanító mód, és a versenyszámok alatt látható kis sziluettünk egy kis négyzetben afféle tükörképként, hogy láthassuk, épp mit adunk elő, és azt hogyan látja a kamera, olykor nehezen csalhatóak ki a kívánt mozdulatok.

Kifejtem bővebben, átvéve a kínálat darabjait: a tenisz, íjászat (kis gyakorlás elkél hozzá), műkorcsolya, kidobós, strandröpi, snowboard kellemesen betanulhatóak, szépen szállítják a sikerélményt. Hozzátenném, hogy a felsoroltak közül azok, amelyek a Kinect Sports-ban is megtalálhatóak voltak, sokkalta jobbra sikerültek, no nem itt, hanem a másikban. Ellenben a többi – bár némelyikük tartogat jó vonásokat –, az irányítás, vagy épp a gép bénázásának köszönhetően a végeredményünk, elért pontszámunk inkább lutri, mintsem valós teljesítményen alapuló elbírálás következménye. A kendót (a vívás japán harcművészete) a végletekig lebutították. Ellenfelünk nehezebb fokozaton is csak sután áll, néha védekezik egy kicsit, de gyakorlatilag egy lendítéssel letudható egy menet. Támadni fejre, kézre és testre lehet, vagyis akárhogy kapálódzunk, 99%-ban nyertünk is. A buckákon való síelésnél nem reagál elég gyorsan a játék, és a trükköket sem egyszerű előcsalni az ugratókon. A boksz továbbra is esztelen hadonászásba torkollik, és utoljára hagyva az egyik elsőre igen jónak tűnő újítást, a paintballt, amiben FPS nézetben kell mennünk. Hogy is mondjam, ha az irányítást elsajátítottuk, egész jó, de a gépi társaink, avagy az ellenfelek roppantmód ostobák. Kétféle mód van, mindegyikük csapatalapú. Az egyikben a lehető legtöbbször kell a rivális bandát eltalálni, és egy Capture The Flag-et is belecsempésztek. Míg az előbbiben az ellenfeleket simán, egy jól kiválasztott helyen halálra szívathatjuk, addig a CTF-ben visszanyal a fagylalt, jól mozognak, a mieink meg inkompetensek nem csak a zászló megszerzésére, de a mi védelmünkre is. Hátránya ennek a módozatnak még, hogy az egész egy szimpla téglalap alapú arénában zajlik, amelynél maximum az akadályozó vagy épp fedezéket nyújtó objektumok változnak, nem a pálya. Kimaradt ziccer.

A teljesebb kép kedvéért természetesen a szokásos opciók is helyet kaptak. Létrehozhatunk csapatot (a Harcoló Pelikánok név alatt fut az enyém, kár, hogy ez is előre letárolt névválasztás), majd indulhatunk velük ligában (League), ahol az öt nehézségi szinten kell végigmennünk az összes versenyszámon, illetve a csak egy sportágra szakosodott bajnokságban (Tournament), amelynek keretében a negyeddöntőktől kezdve kell leverni a riválisokat. A többjátékos funkciók sem hiányoznak, hiszen elvégre egy erős casual cuccról van szó.
Minden kevés, de azért értékelhető pozitívuma ellenére muszáj pálcát törnöm a Sports Island felett. Puritán tálalás, gyenge animációk, kiforratlan kezelhetőség, és majd a játékmódok fele problémás, de több, csak a szőrszálhasogatás elkerülése végett felbukkanó hiba is vár a gyanútlan játékosra. Ez bizony nem ajánlott kategória.











RBaly

SPORTS ISLAND FREEDOM

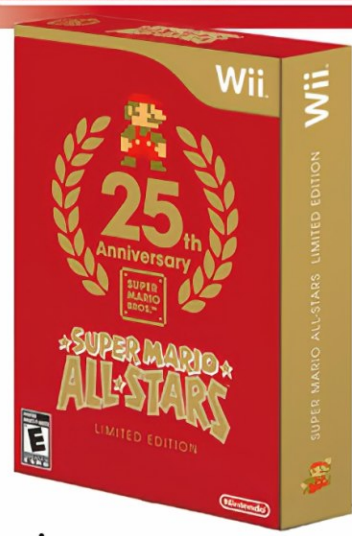
2

Kiadó: *Konami*
Fejlesztő: *Hudson Soft*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

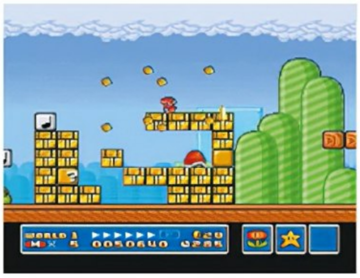
SUPER MARIO ALL-STARS







25. születésnapját ünnepli a Nintendo ikonja







Több mint két évtizede annak, hogy a világ leghíresebb vízvezeték-szerelőjének, Mariónak a kalandjai elindultak a Nintendo akkori csodamasináján, a NES-en. Hihetetlen népszerűségének köszönhetően a köpcös, overallban feszítő olasz kalandjai a Nintendo összes létező platformján döbbenetes eladásokat tudtak produkálni, ami mára már jócskán túllépett a 200 milliós darabszámon is. A mai szemmel már rendkívül egyszerű felépítésű, oldalra scrollozó platformjátékból mára értékelhető történettel megáldott, fantasztikus látványvilággal és megoldásokkal operáló játék vált. Mario és társai 25 éves születésnapi évfordulójára a Nintendo egy limitált példányszámban kiadásra került, piros színben tündöklő Wii játékkonzollal, egy szintén pirosban játszó és Mario témával díszített DSi XL konzollal, illetve a bemutató alanyát képező, Wii-re megjelent impozáns Mario szeretetcsomaggal, a Super Mario All-Stars 25th Anniversary Edition-nel készült. Már játszottam a gondolattal egy ideje, hogy saját játékgyűjteményembe is beszerzem a Nintendo ilyen formájú tisztelgését emblematikus karaktere előtt, ám a sors úgy hozta, hogy a *Konzol Magazin* főszerkesztője, RBaly rám bízta ennek a kívülről ugyan nagyon tetszetős, ám jobban megvizsgálva már némiképp szegényes játékgyűjtemény ismertetését, így számomra is könnyebbé vált a döntés a megvásárlást illetően.

A Super Mario All-Stars játékot tartalmazó csomag küllemre jelentősen eltér a megszokottól: a tartalmat magába foglaló kartondobozka piros színben pompázik, szélessége valamivel több, mint két DVD tok egymásra rakott vastagságának felel meg. A dobozon dombornyomással elhelyezett, pixelekből megalkotott klasszikus Mario figura, illetve aranybetűkkel és számokkal ékesített koszorú található. Kinyitva a szemeket azonnal magára vonzó csomagot, két darab DVD tokot találhatunk. Az egyikben a Super Mario All-Stars lemeze lapul, míg a másikban egy, a sorozat történelmét nagyvonalakban bemutató füzetecske és a Nintendo által legjobb Mario témájú dalokat és hangokat tartalmazó zenei CD. A művészeti füzetecskében kronológiai sorrendben kerülnek bemutatásra a Super Mario játékok. Természetesen csak azok, amik a klasszikus értelemben vett tipikus Mario játékok, ezen belül is azok, amelyek asztali gépekre jelentek meg. A sajnos igen gyorsan végiglapozható, vékonyka albumban a bemutatott játék dobozáról, illetve az adathordozóról van egy-egy fotó, továbbá skiccek, pálya és karaktermodell tervek és egyéb, a kulisszák mögött rejlő, eddig soha nem látott dolgok kerülnek bemutatásra. A stuffok és a tervek mellett egy kisebb lélegzetvételű interjú is megtalálható a sorozat atyjával, Shigeru Miyamoto-val. A kulisszatitkokat rejtő füzet mellett elterülő korongra egészen pontosan tíz darab zeneszámot préseltek. Ismerős dallamok fognak felcsendülni az első, 1985-ben megjelent Super Mario Bros-

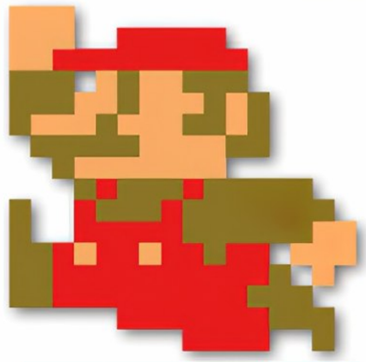




1985	1989	1991	1992	1997	2002	2006	2007	2009	2010
Super Mario Bros.	Super Mario Bros. 2	Super Mario Bros. 3	Super Mario World	Super Mario 64	Super Mario Sunshine	New Super Mario Bros.	Super Mario Galaxy	New Super Mario Bros. Wii	Super Mario Galaxy 2

tól kezdve napjaink egyik legújabb és egyben legjobb 3D-s platformjátékáig, a Super Mario Galaxy 2-ig. A Mario játékok akár védjegyeként is szolgáló érme és életfelvételt jelző, időlimit lejártát közlő, csőben leereszkedő és további sokszor hallott hangokból is szintén tíz darab került az aranyszínű festéssel díszített lemezre. Ezek tekinthetőek a csomag extráinak, de most jöjjön maga a játékokat tartalmazó korongon lévő anyag, a Super Mario All-Stars ismertetése.



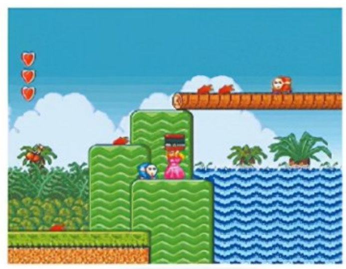






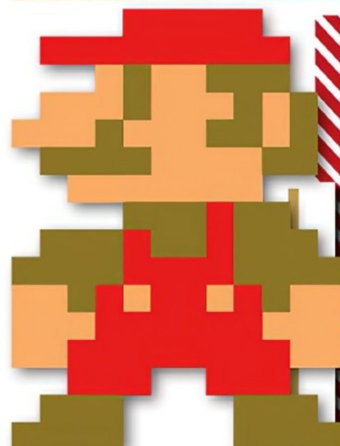






A kiadás vásárlói egy lemezen kapják meg az igazi retro ínyencségnek számító, 8-bites rendszerre '85-ben megálmodott, majd '93-ban feljavított és kizárólag ebben a kollekcióban elérhető Super Mario Bros remake-et, a '86-os évjáratú Super Mario Bros: The Lost Levels-t. A *(Az európai megjelenéseket évszámát írjuk. szerk)* '89-ban megjelent, 8-bites NES-re elkészült Super Mario Bros 2-t, illetve a Super Mario Bros trilógia legjobb darabját és egyben minden idők talán legjobb platformjátékát, a '91-ben debütált Super Mario Bros 3-mat. A játékok érintetlenül kerültek fel a korongra, vagyis semmivel nem nyújtanak többet, vagy más élményt, mint a '93-ban SNES-re kiadott kollekció. A 8-bites korszak történelmi jelentőségű ugrabugrái kiváló alkalmat biztosítanak a nosztalgiára vágyóknak, illetve lehetőséget a pótlásra az óráról hiányzóknak. Ám sajnos többet, nem. Értem ezt úgy, hogy hiába a Nintendo jelenlegi csúcsgépe – a Wii, hiába a kötelezően használt 16:9-es képformátum és az optikai adathordozó a jelenleg futó asztali videojátékoknál, hiába a gép által támogatott DPLII hangzás, a vásárló semmit nem fog ebből a technikai háttérből tapasztalni. A játékok egy keretben futnak, és hangzásilag sem lehet felfedezni semmi pluszt a történetben. Gyakorlatilag olyan hatása van az egésznek, mintha csak egy NES/SNES emulátort futtatna a Wii. Annak az eldöntését, hogy a Nintendo jó, avagy rossz döntést hozott-e meg azzal, hogy ilyen formában adta ki ezeket a játékokat, már rátok bízom. Amit viszont mindenképp el kell mondanom, hogy személy szerint én nem voltam megelégedve a csomag tartalmi részével. Direkt ezt említettem meg, elkerülve a technikai kérdéseket és leginkább rajongói szemmel nézve azt, hogy mit kaphat a vásárló a pénzéért.

Nos, aki olvasta a Sonic Colours beszámolómat, talán emlékszik rá, hogy elmondtam, mennyire rajongok a Nintendo sztárjáért. Ez a sorozat tekinthető a legnagyobb múltú és egyben legismertebb játékszériának. Akinek valaha is volt bármi köze a videojátékokhoz, annak ismerősen hangzik az olasz pixelhős neve. Igaz ugyan, hogy remek csomagolásban érkezett meg a gyűjtemény, továbbá azt is nyugodt szívvel fogadom el, hogy technikailag semmivel nem nyújt többet, mint az eredeti formában megjelent alkotások. Ám az már kellően fájó pont volt számomra, hogy az N ennyivel lerendezte Mario 25 évét. Gyakorlatilag ebben a formájában ez a kiadás csak egy piciny töredéket képes bemutatni a pocakos figura eddigi kalandjaiból. Hol marad a megemlékezésből a kultikus, SNES-re elkészített Super Mario World? Vagy miért nem tették játszhatóvá egyetlen Game Boy verziót sem? Miből állt volna a mérföldkőnek számító Nintendo 64-es game, a Mario 64 portolása? És ez csak néhány cím volt a sok közül, amelyeknek felsorolását minden további nélkül képes lennék folytatni. A DVD lemez kapacitása abszolút kihasználatlan maradt. Fel lehetett volna pakolni rá werkfilmeket, képgalériákat, régi trailereket, interjúkat az alkotókkal, vagy akár egy komplett filmet a sorozatról, a kezdetektől egészen napjaink-ig. Hihetetlen mennyiségű tartalom állt rendelkezésre, amivel egyszerűen mégsem élt a kiadó. És sajnos ugyanezt tudom elmondani a bónuszokat érintő, az ismertető elején bemutatott históriafüzetről és a zenei CD-ről. Lehetett volna egy szép, keményfedeles művészeti albumban is a fanatikusok elé tárni a titkokat, egy jóval több tracket tartalmazó album mellett, mert ez a kiadás – akárhonnan nézem – kifejezetten a sorozat rajongóinak készült és nem a ma játékosának. Ebből a szemszögből vizsgálva pedig már igencsak szegényesnek tekinthető a belbecs, a tetszetős külcsín mellett. Szívesen írtam volna le azt, hogy a kiadás méltó megemlékezés volt a Nintendo részéről, ám sajnos nem így éreztem. Telhetetlenségre persze még így sincs ok, mivel az eleve csökkentett áron forgalomba kerülő csomag ebben a formájában, még a fentiekben taglalt tartalommal is szép díszévé válhat játékgyűjteményednek.







Foxhound

SUPER MARIO ALL-STARS

3

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p***
Hang: ***Stereo***

Golden Sun: Dark Dawn



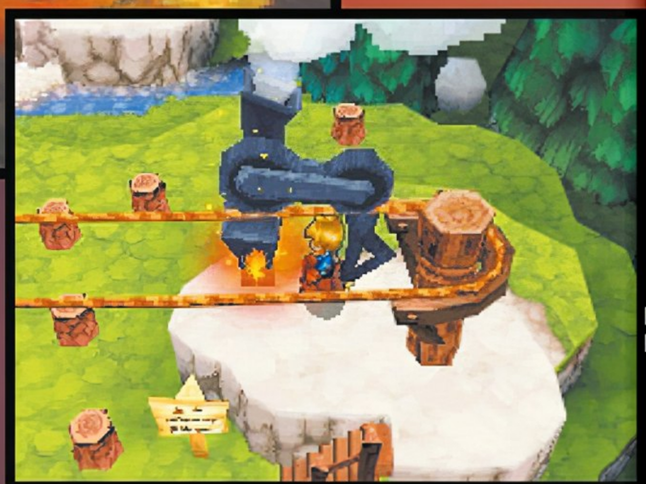


Az előző év kétségkívül hatalmas mérföldkőnek számított a videojáték-iparban, kezdve talán az egyetlen console-only nyomtatott magyar sajtó megjelenésével, hehe… na de grandiózus címekben is bővelkedtünk ám rendesen, nem csak nagygépeken, de handheld konzolokon is. A kaland- és szerepjáték kedvelőinek is kijutott ám a tutiból, azt hiszem elég, ha a Pokémon őrületeken túl akár csak az Infinite Space-t, vagy a Kenny által kivesézett Dragon Quest IX-et említem. Jómagam is közelebbi ismeretségbe kerültem Professor Laytonék, illetve Kyle Hyde nyomozós kalandjaival, de ha van valami, amit igazán tudok értékelni, az egy ízig vérig japán RPG a klasszikus recept szerint. Ilyenkor a karácsonyi láz utáni uborkaszezonban meg aztán pláne nagy örömmel vesszük az ilyen csemegéket. Sajnálom ugyanakkor, hogy nem ismerhettem a Golden Sun előzményeit, na de sajnos sosem volt GBA-m, ugyanakkor a Dark Dawn elősztorijához éppen elegendő a kis tanóra a játék elején, hogy megismerjük Weynard világának előzményeit, melyben minden létező dolog alapja a négy fő elem: tűz, víz, föld és szél. Az ős alapítóatyák megtanulták alkímia tudományukkal hasznosítani őket, és fantasztikus dolgokat hoztak létre, szolgálva ezáltal a népet és bevirágozva az univerzumot, vagy legalábbis az ismert birodalmat. A Dark Dawn varázslatos sztorijához egyébként párosul egy nagyon baró kis világtérkép a gépkönyv mellé, melyen az Angara kontinens minden nevezetes pontját kiemelik, jelölve persze a környező tengereket is.



Na de visszatérve a legendához, az ősatyák, azaz az ősi mágusok idővel úgy döntöttek, hogy ezeket a hatalmas energiákat mindörökre elzárják, megóvva ezzel Weynardot a katasztrófáktól, ha valaki vissza akarna élni az akár pusztítóan is ható alkimista mágiákkal. Azzal azonban senki sem számolt, hogy az erőket elzárva a világuk is lassan sorvadásnak indul, így 30 évvel ezelőtt 8 bátor harcos, köztük 4 kalandor a Vale falucskából nekivágott, hogy kiszabadítsa a négy elementáris erőt, és újra bevirágozzák a világot. Sajnos azonban a hősök szülőfaluja a kaland során mégis elpusztult, így Vale lakói azóta a hegyekben élnek, sarjaikból pedig sorra harcosokat nevelnek, felkészülve nagy változásokra, hogy megteremtsék saját jövőjüket.

Főszerepben az ifjú Matthew-t kapjuk irányításra, a kis hősies csapat vezérét, mely némi kezdeti interakció után meg is kezdi kalandjait. Ahogy azt már DS-en sokszor megszokhattuk, a stylus-szal navigálva kolbászolhatunk a terepen, a kívánt irányba terelve hőseinket. A hűséges Tyrell is csapatunk tagja, aki már az elején bajba kerül forrófejűségével, mikor is az Ikarusz program részesévé válva madárnak gondolva magát pótszárnyakat felaggatva majdnem a szakadékba zuhan. Aztán ott van mellettünk a szépséges Kiara, a csapat esze, és



persze a kis fiatal Rief. Hőseink egytől egyig „Adept”-ek, azaz olyan hatalommal bíró harcosok, akik képesek egy, vagy egyszerre akár több elemet is irányítani, így külön kasztok szerint Matthew a föld, Rief a víz, Kiara a szél, Tyrell pedig a tűz elem erejének birtokosa. Fontos szereplőink még a dzsinnek, a kis teremtmények, akik pszi-erejükkel új képes-







ségeket kölcsönöznek nekünk, pláne harcoknál, melyekből nem kevés akad a Dark Dawn katakombáiban. Ők is négy csoportba sorolhatóak, így a Vénusz dzsinnek a föld, a Merkúr a dzsinnek a víz, a Mars dzsinnek a tűz, a Jupiter dzsinnek pedig a szél elemének megtestesítői. A világban elszórva számos helyen fellelhetőek, néha kihívásokhoz kötve, néha csak úgy szabadon bóklászva, folyamatosan erősítve kicsiny, ám annál grandiózusabb csapatunkat általuk.
Az említett dungeonökben, és persze sziklákon, vagy erdős/mezős utakon ugyanakkor nem csak különböző szörnyek, hanem mindenféle akadályok is utunkat állhatják. Ilyenkor saját kis pszi-erőnket bevetve rakhatunk arrébb pl. oszlopokat, növeszthetünk hatalmas növényeket, vagy kelthetünk kisebb forgószeleket, mindezt persze a dzsinnek elosztásától is függően az egyes csapattagok között. Természetesen, ahogy egy ütős japán RPG-hez illik, harcok közben is egyre komolyabb, és magától értetődően egyre látványosabb varázslatokra tehetünk szert, ahol küzdelmekre sajnos a szokásos random módon kerül sor időnkénti bóklászás után.





A harc maga a klasszikus távolkeleti szerepjátékoknál már jól megszokott körrendszerre épül, ahol a szimpla támadáson és védekezésen – vagy szituációtól függően a menekülésen – túl rendelkezésünkre állnak a pszi-erők is offenzív bevetésre, valamint természetesen a különleges dzsinn képességek. Szerencsére harc közben is lehetőségünk van gyógyító és egyéb különleges utasításokra. A harcok igazi varázsát mindazonáltal dzsinnek gyűjtögetése, és egyre erősebb kombinációjuk adja, méghozzá sok tucat – elvileg akár 70 – begyűjtendő jelentkező áll rendelkezésünkre a teljes kaland során. Ahogy azt már megszokhattuk, a küzdelmek után kipihenve itt is számos városkában/falucskában van lehetőség különböző üzletekben vásárolgatni, felszereléseket fejlesztgetni, és egyéb hasznos kiegészítőket beszerezni, karaktereink állapotát tehát itt is folyamatosan ápolgathatjuk többek között kereskedők segítségével. Ha pedig rendelkezünk elegendő pénzzel, és a szükséges képességgel, elesett társainkat is feltámaszthatjuk. Kulcsfontosságúak a fegyverek és a páncélzat, de számos hasznos elixírre és egyéb különlegességre is bukkanhatunk, melyek természetesen véletlenszerűen elszórva is lehetnek szerte a birodalomban.





Habár a DS hardvere nem feltétlenül az erejéről híres, a Dark Dawn designja egész egyszerűen bájos. Rengeteg színes tájat, barlangot, völgyet, és persze hangulatos települést látogathatunk meg, olykor némi különleges víz vagy ködeffektussal spécizve. A kis manga karakterek harcok során felnőtt harcosokká avanzsálódnak, a csaták duplaképernyőn színesen látványos varázslatokkal kerülnek terítékre, és ahogy haladunk előre, kalandjaink során egyre hatalmasabb szörnyek keresztezik utunkat. Mindezt kellemes háttérmuzsikával aláfestve, és habár digitalizált beszéd szokás szerint nincsen, kis szereplőink annál többet beszélnek, sőt kvázi be nem áll a szájuk, ami igazából már zavaróan sok is. A kis közjátékoknak ugyanakkor aktív, pontosabban interaktív részesei is lehetünk, méghozzá különböző hangulatjelek szelektálásával válaszul, melyek egyetlen chatfüggőnek sem lesznek újdonságok. Ha mindez mégsem lenne elég, a különböző nevekre, tárgyakra és fogalmakra rábökve számtalan érdekes háttérinfóval szolgálnak Weynard világának hátteréről és rejtelmeiről.
A Golden Sun talán nem feltétlenül egy kiemelkedően élvonalbeli RPG, legalábbis hiányzik belőle az az eredetiség, ami bármi igazán újat tudna nyújtani a stílusban. Ugyanakkor teljesen pozitív benyomással értékeltem Matthew-ék kalandjait, hiszen egy klasszikus alapokra épülő vérbeli JRPG-t kapunk izgalmas sztorival, valamint igen jó ötletnek tartom a négy elemre, valamint az ebből eredő pszi-erőkre épülő számos puzzle-t, és persze a sok-sok kombinálható dzsinnt. Bátran ajánlom minden szerepjáték rajongónak, teljesen függetlenül attól, hogy mennyire ismerték a GBA-s elődöket.





Krisz

4

GOLDEN SUN: DARK DAWN

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Camelot***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -



DANCE EVOLUTION









Egyenesen kényeztetve érzem már magam a sok-sok befutott Kinect alannyal, volt itt már lassan minden, mi szem szájnak ingere, pláne ha beleszámolom a Budapest Game Show-n szerzett tapasztalataimat is. Táncoló progival mindezidáig mégsem találkoztam még, sőt megmondom őszintén nem csak a Kinect felhozatalt, hanem úgy általában en bloc az egész videojáték brancsot tekintve. Bizony, játéktermekben is mindig én voltam az a kíváncsiskodó turista, aki néhány lopott pillantást vetett a versenyző kollégákra, de sosem az a bedrogozott ritmuslábú táncbajnok hasonszőrű





stuffoknál. (A boksz-géppel ellenben annál gyakrabban kokettáltam, de az megint egy másik téma.) Mindenesetre habár ritmusjátékokkal volt már dolgom bőven (Samba de Amigo az isten!), igazi táncjátékkal nem igazán, és figyelembe véve a kissé terminátoros mozgásrepertoáromat érdekes élménynek bizonyult, pláne, mikor az első próbamenetet indítva a csajszinak csak kb. minden 3. bravúrjára próbáltam egyáltalán „reagálni". A csacska lábam persze egy dolog, de a Konami már nem számít kezdőnek, hiszen nem ez az első hasonló témájú címe, habár a trónon azóta egészen más stílusú zenés stuffok csücsülnek, mégis talán itt volt az ideje a Kinecttel visszahozni a régi szép táncszőnyeges időket.



Könnyű dolga persze nincsen a Dance Evolution-nek, hiszen netes körökben egyelőre sokkal inkább az egy időben megjelent (szintén kinectes) Dance Central-t (MTV Games/Harmonix Studio) magasztalják, melyről Hpeti már elkövetett múlthónapban egy oldalas szösszenetet, ahogy otthon teszteléskor a nyálát csorgatta (a sok-sok barátnőjére). Anélkül, hogy kipróbáltam volna a programot, a komolyabb design már első vizslantásra is lerítt róla, ráadásul Lady Gaga-ék és társai komolyabb tracklistet is nyújtanak, habár a Dance Evolution némileg kevésbé ismert, ám annál dance-esebb csajos (kb. 30 inkább japános) pop zenéivel sem volt különösebb problémám.

Ugorjunk is egyből a lecsóba, és nézzük, hogyan gondolják a táncot a Konaminál. Mint minden valamire való koncerten, a sztárjelöltet itt is egy teljes tánckar kíséri, ám nekünk csak a csajszira középen kell figyelnünk, többjátékosnál pedig a mellette megjelenő ellenfélre is. Nincs is más dolgunk, mint lehetőség szerint pontosan leutánozni a mozdulatokat, ami persze elsőre kvázi lehetetlennek tűnik, nem véletlenül ajánlott tehát egy tutorial, meg persze a totál kezdő fokozat. Néhány alapvető mozdulatsort, mint az oldalra lépés, karkörzés, karemelés, meg egyéb különböző bravúros formációt egyszerűen meg kell tanulni. Valljuk be nem egyszerű, pláne kezdőknek, de öröm az ürömben, hogy a Kinect sokkal inkább a próbálkozást és az időzítést értékeli, mint magát a pontos kivitelezést. Ebben igen nagy segítséget nyújtanak a karakter alatt megjelenő időzítő körök, a karokat követő sávok, valamint a zöldes mozgó karakterábrák. Visszajelzéseket persze folyamatosan kapunk pl. „Perfect" vagy „Missed", de nem kell feltétlenül minden mozdulatot eltalálnunk. Ugyanakkor, ahogy haladunk előre a gyakorlásban, a mozdulatokat nem csak egyre jobban bonyolíthatjuk, hanem teljes láncolattá fejleszthetjük. Az pedig mondanom sem kell milyen felemelő, mikor egy teljes szám koreográfiáját csontra bepuszilztuk. Kicsit sajnálom is, hogy ilyen hamar vissza kellett adnom a lemezt, hiszen pár hetes szorgalmas gyakorlással egy teljes tánckurzust spórolhattam volna meg. Na jó, enyhe túlzás, de azért az alapokat rendesen megadta volna, az pedig nekem már untig elég, ha már úgy tolom, mint a csajszi a képernyőn. A tanulást pláne elősegíti, hogy a nehezebb fokozatokon egyre inkább megkövetelik a pontos mozdulatvisszaadásokat. Egyetlen komoly negatívum talán a nem túl részletes tutorial, így inkább csak hosszas gyakorlás után vesszük fel igazán a ritmust, ám ehhez idő kell. Itt jön a képbe a Dance Central-hoz képest némileg puritánabb tartalom, ám ha túl tudjuk magunkat tenni többek között a kevésbé ismert dallistán is, egy egész pofás kis táncprogrammal lesz dolgunk. Külcsín terén sem nyújt semmi extravagánsat, de szép színes, az animációk pedig tényleg a helyükön vannak, más pedig nem is kell hozzá.

Krisz

DANCE EVOLUTION

3/4

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Konami***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MySims SKY★HEROES



A repülő füsttel működik. Ha kijön belőle a füst, nem működik tovább.

A videojáték-ipar egyik legnagyobb cégeként jelen levő Electronic Arts-ot meglehetősen vegyesen ítéli meg a gamer társadalom egésze. Sokan szimpátiát, sokan ellenszenvet táplálnak a vállalat nevével „megpecsételt" programok iránt, az a becsületre méltó tény azonban mindenképp elmondható a redwoodi óriásról, hogy gyakorlatilag a legtöbb rétegnek fejlesztenek, illetve adnak ki játékokat – sportokat kedvelő egyénektől kezdve horror fanatikusokon át egészen a fiatalabb korosztályig mindenki találhat saját szájízének megfelelőt a kínálatukból.



Elég ránézned a képekre, hogy kitaláld: jelen cikk tárgya elsősorban az utóbbi csoportnak, azaz a lurkóknak fog örömet okozni. Egy hozzám hasonló beállítottságú ember számára – aki már körülbelül hét-nyolc évesen túl volt az Alien-trilógián – mindig is elég nagy kihívás ilyen stílusú címekkel játszania, és bár nincsenek előítéleteim, bevallom őszintén azért vakartam kicsit a kobakom, illetve „mit fogok én ezzel most kezdeni?" típusú tekintettel tanulmányoztam először a MySims: SkyHeroes dobozát.

Lássuk először is, milyen opciókat nyújt a főmenü: gyors játék (quick play), sztori mód és multiplayer áll rendelkezésre a feltörekvő pilótáknak. Legjobb, ha a legelső módozattal kezdjük el az ismerkedést, hiszen ezzel lehet leggyorsabban belerázódni a játékba – kivéve persze, ha a tutorialt választjuk, de ezzel teljesen felesleges rabolni a saját időnket, mivel anélkül is simán megtanulható minden körülbelül öt perc leforgása alatt. Nem véletlenül: mint már említettem, alapvetően egy gyermekeknek készült programról van szó, ennek fényében a stuff szinte minden egyes alkotóeleme – legyen szó mondjuk az irányításról, vagy játékmenetről – olyan egyszerű, mint egy sült krumpli. Ezzel tulajdonképpen el is árultam a SkyHeroes legnagyobb pozitívumát, illetve negatívumát is egyben: nyilván attól függ, hogy melyik réteg – fiatalabbak, vagy idősebbek – szemszögéből vizsgáljuk a dolgot.





Az alapból választható pilóták mindenféle EA által kiadott/fejlesztett alkotások szereplői közül kerültek ki, természetesen „gyerekesített" változatban (mini Isaac a legjobb! :)), de létrehozhatunk saját karaktert is a „Hangar" menüpontban (ez a sztori módhoz szükséges is lesz).

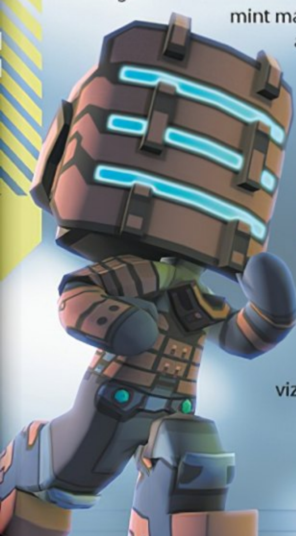
A SkyHeroes lényegében kétféle játékmódot kínál: versenyezhetünk, illetve „arénaharc" jellegű összecsapásokban vehetünk részt. Mindkettőnél a felvehető power-upok jelentik a kulcsot a győzelemhez, a gond csak az, hogy ezek nagy része eléggé egysíkú, egyik sem emelkedik ki igazán a többi közül (holott ezek lényege pont az ellenfél látványos szívatása lenne), ezért egy idő után meglehetősen unalmassá válik használatuk. Akkor ott van még a történet alapú, valamint a többjátékos módozat, amikről még nem írtam: nos, előbbiről nem is fogok különösebben, mert gyakorlatilag ugyanaz, mint a quick play, csak közben mindenféle dögunalmas szövegelést is át kell ugrálni, lehetőleg minél gyorsabban (ezt fel lehet fogni egyfajta perverz minijátéknak is). Ami a multiplayert illeti, biztos nagyon jó móka… lenne, ha találtam volna más játékost rajtam kívül online, de mivel ez nem igazán jött össze, maradt az osztott képernyős megoldás.













A MySims: SkyHeroes igazából semmilyen téren nem nyújt kiemelkedőt, de legalább élvezhetően rakja eléd azt, amije van – más szóval teljesíti a feladatát. Ennek fényében, ha gyerekek számára alkalmas, minőségileg is vállalható program után kutatsz, ezzel nem fogsz mellényúlni.

Duke

MYSIMS SKYHEROES

3/4

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***The Sims Studio***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2-10 fő***
Felbontás: ***720p***
Hang: ***DD 5.1***



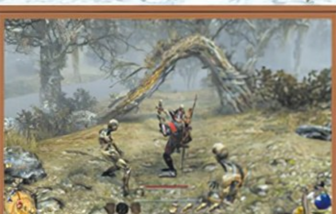


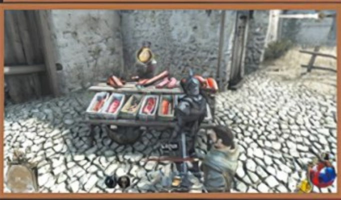
Két világ közt vesződök…

A szerepjátékok megváltoztak… a mostani generáció kezdetén még épp csak érezni lehetett a műfaj – durva kifejezéssel élve – korcsulását: hol vannak már a régi Morrowindek? A csodálatosan megkomponált világok, melyekben annyi titok lapult, hogy még évekkel később is képesek voltunk olyan helyre tévedni, ahol azelőtt sosem jártunk? Szerettem azokat a stuffokat, de amik az utóbbi időkben jelentek meg… nem is kell messzire néznünk vissza, elég, ha csak a Gothic 4-re gondolunk: háttérbe szorult RPG elemekkel, elnagyolt csővilágokban barangolhatunk csupán. Lehet ezzel vitatkozni persze, erre való a fórum, nem is az én tisztviselésem most feltárni nektek mindezt: nekem a Two Worlds 2-ről kell írnom, ami egy érdekes hibridnek született.



Hét évvel járunk az első rész történései után: Gandohar hatalomra kerülését követően módszeresen elkezdte levadászni és kiirtani az ork fajt. Kicsit ironikusan, az eddig megszokott normáktól eltérően a még megmaradt maroknyi túlélő orkok lesznek a megmentőink, akikről azt gondolnánk, hogy bunkók, büdösek, erőszakosak és könnycsepp nélkül ontottuk vérüket az elődben. A sztori az in medias res módszerével hajítja bele a játékost a közelgő felkelésbe: Gandohar egy trónteremhez hasonló placcon megkötözve tart minket és húgunkat, mindenféle varázsszövegeket mormol, miközben egy próféciáról mesél, ám szertartását már nem tudja befejezni: megjelenik a bérgyilkos kinézetű, szépségnek is titulálható hölgyemény és csapata, akiknek feladata a Kiválasztott – vagyis a Játékos – kimentése. Testvérünket hátrahagyva tekergőzünk a kastély katakombáiban, hogy onnan kijutva meglátogassuk a Prófétát, aki fényt derít a nálunknál sokkal magasabb célú küldetésünkről, amitől az egész világ sorsa függ.





Mivel a Two Worlds első része nem ragyogott fényes csillagként a szakmai megítélés égboltján, a Reality Pump megpróbált minden negatívumot kipasszírozni a folytatásból: a konzolverziók legnagyobb problémája anno a grafikus engine működése volt, így leginkább ennek a pozitív változása figyelhető meg már az első órákban is. A játék valóban előnyére változott, a tájak szépek, a karakterek egész kidolgozottak lettek, a karaktergenerálás aprólékos és kellőképpen kielégíti a „létrehozható egyedi külsők" fogalmát, a valós idejű árnyékok táncot lejtenek a környezetbe… szóval, kellemes a látvány, amit a Two Worlds 2 adni tud.

Maga a világ is sokat változott, a bejárható terület mintegy harminchárom százalékkal lett nagyobb, mint régebben: ezt azért furcsa így kijelenteni, mivel általában mindig van egy ösvény, amin járhatunk, valamint cél, ahová el kell jutnunk. A totális szabadság, a barangolás, a felfedezés öröme elveszett valahol a tervezőasztal környékén… viszont megmaradt a franchise-ra jellemző kasztnélküliség, vagyis olyan irányokba orientáljuk karakterünket, amilyennek álmaink hősét elképzeljük. Bonyolult skill-fa, rengeteg, valóban hasznos gyorselérés, kissé kusza, de azért átlátható menürendszer vagy ötven féle varázslat (amik közül az elsőként megszerezhető tűzlabda a leghasznosabb: már Mario-nak is bejött, nem?), huszonöt órás kampány... jól hangzik? Igen, sőt talán nem is kell ennél több, papíron… mégis olyan érzés, mintha hiányozna belőle valami. Talán a környezeti interakció, ami szerepjátékká tenné? Vagy a hangulat? Magam sem tudom. Rendben, ott van a kooperatív kampány, illetve a jól átgondolt, akár nyolcan is játszható online multi, amibe még városépítés is került, mégis. Az első résznek volt atmoszférája, de ennek… nyögvenyelősen, zagyván kezd és alig dob morzsát a motivációnak.



Nehéz értékelni a programot, főleg így egy oldalban, de ha mélyen a lelkembe nézek, idegesítő módon, azt kell mondjam, hogy a még kevesebb RPG elemet tartalmazó Fable III jobb választás lehet, méghozzá a hangulat miatt. Talán velem van a baj, de se a Gothic, se a Two Worlds nem tudott magába szippantani a Lionhead produktumával ellentétben, pedig odavagyok a stílusért…

Dzsek

TWO WORLDS 2

3

Kiadó: ***SouthPeak Interactive***
Fejlesztő: ***Reality Pump***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Ha egy nukleáris háború kietlen pusztasággá perzseli a Földet, az emberiségnek már nem sok reménysége marad. Egy poszt-apokaliptikus világban semmissé válnak a törvények, eltűnnek az emberi értékek, vadakká, földönfutókká válnak a túlélők, ám az életben maradási ösztön arra kényszeríti őket, hogy harcoljanak a megmaradt tartalékokért: a vízért, élelemért és egyéb természeti forrásokért. A Fist of the North Star (Hokuto no Ken) sztorija is ebbe a tipikus Mad Max keretbe szorítható – persze a japán animékre jellemző érzelemgazdag fűszerezéssel kiegészülve.

Fist of the North Star®
Ken's Rage

A cselekmény részletesebb ismertetésétől én most hely hiányában eltekintenék, de annyit azért elárulok, hogy a játék korrektül bemutatja az egyes szereplők történetét, így aki szeretne nyakig elmerülni a Fist of the North Star világában, az feltétlen nézze végig az egyes missziók közti átvezetőket. A Dynasty Warriors nyomvonalán haladó Ken's Rage műfaja klasszikus harmadik személy nézetű beat'em up, ami játékmenetében is a tradicionális elemekkel operál. A retro klasszikusokhoz képest persze a legalapvetőbb változás az, hogy az egész átkerült 3D-be, de ezen kívül minden más műfaji sajátosság megmaradt: sok-sok egyforma ellenfél, pályánkénti főellenség, felvehető fegyverek, speciális támadások, stb., stb.





A nyolcvanas évek egyik legsikeresebb manga szériájának játékadaptációjában összesen 5 fő karakter bőrébe bújva irthatjuk a hordákban ránk támadó ellent, először a játék gerincét képző Legend, később pedig az eredeti sztorit alapul vevő Dream játékmódban. Az említett harcosok név szerint: Kenshiro, Rei, Mamiya, Toki, és Raoh. Természetesen minden karakter egyedi képességgel és speciális támadásokkal bír (Hokuto, Nanto és egyedi harcstílus), illetőleg fejlődési rendszerük is némileg eltér egymástól.
Aki korábban már játszott valamelyik Dynasty Warriors epizóddal, az ismerősnek fogja találni a fejlődési szisztémát, de azok számára sem fog nehézséget okozni a karakterfejlesztés, akik még csak most ismerkednek a japán animékre épülő játékokkal. A metódus nagyjából ugyanaz, mint bármelyik más hasonszőrű programban: az ellenfelek likvidálása után skill pontokat kapunk, melyeket az egyes fejezetek közt található pihenő részben válthatunk értékes képességekre, vagy a rajzfilmben is látott speckó támadásokra. Apropó speckók. Egy időben összesen négy különböző úgynevezett „signature move"-ot használhatunk, melyek a d-pad 4 irányára kalibrálhatók, s tetszés szerint alkalmazhatók.



Ahhoz azonban, hogy használni is tudjuk ezeket az extra mozdulatokat, először fel kell töltenünk egy ehhez szükséges bar-t, amit értelemszerűen úgyszintén az enemy-k „leattackolásával" tudunk abszolválni.





Tartalom, szavatosság tekintetében a stuff igen jónak nevezhető, hiszen a korábban említett 5 főhős történetét letolni kétféle módban (Legend, Dream) nem egy pár órás könnyed szórakozás, pláne ha mindezt a legnehezebb nehézségi szinten tervezzük véghezvinni. A játék vizualitására azonban már nem tudok nyugodt szívvel egy „megfelelő" plecsnit dobni, mivel sajnos több sebből is vérzik az összkép. A színvilág eléggé fakó, az élességgel is akadnak problémák, továbbá a textúrák is elnagyoltak, részletszegények, illetve a távolabbi pontok hajlamosak ködbe veszni. Persze nem kell azt gondolni, hogy a Fist of the North Star ronda lenne, csupán arról van szó, hogy semmivel nem emelkedik ki az átlagosságból. Sajnos. Hangok terén már jobb a helyzet, mivel igen zúzós trackeket kaptunk a játékot hegesztő Omega Force-tól, melyek engem leginkább egy korai Sega Saturn-os beat'em up klasszikus, az Iron Man and X-O Manowar nótáira emlékeztettek. Az effektek, szinkronok is rendben vannak, hozzák az elvárható szintet, sőt az ínyenceknek még az eredeti japán nyelvet is meghagyták a fiúk, így tényleg egy rossz szavunk sem lehet az audio frontra.



A Ken's Rage komplexebb és összetettebb program, mint amiről most ebben a tesztben – a hely szűkössége miatt – olvashattatok, így zárásként annyit fűznék még a dologhoz, hogy



a rajongók számára kihagyhatatlan, de azoknak is nyugodt szívvel merem ajánlani, akik most látják elérkezettnek az időt, hogy belekóstoljanak a felkelő nap országának videojáték kultúrájába.

Zumics

FIST OF THE NORTH STAR

3/4

Kiadó: ***Koei***
Fejlesztő: ***Omega Force***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS***

JOHN DALY'S PROSTROKE GOLF





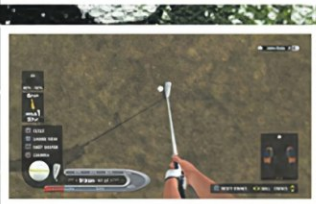
John Daly's ProStroke Golf

Van lyukérzéked és kézügyességed? Mindkettőre szükséged lesz…







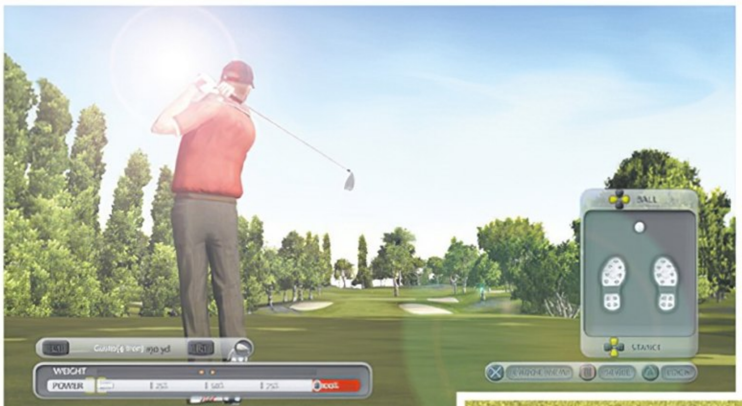








A mozgásérzékelés hulláma immáron elért minden platformot: úgy is mondhatnánk, hogy a kör bezárult. Bár, a Nintendo már jóval a Move és a Kinect megjelenése előtt betört a piacra, hardverének gyengesége okán a fejlesztők a nagyobb potenciállal és hardcore-játékok futtatására is képes PlayStation és Xbox felé orientálódtak. A Wii megmaradt partigépnek, családi szórakozásnak… mindez köszönhető annak is, hogy mi, játékosok sem álltunk



még készen ezen újfajta kontrollálási metódus befogadására, de… változnak az idők és mi is rákényszerülünk a változásra, legalábbis akkor, ha észrevesszük a benne rejlő pozitív irányt.
A Kinectet, bár hatalmas technikai fejlődésként aposztrofálhatjuk, nem képes kielégíteni jelenleg a keménymag igényeit. Igaz, egyelőre meg sem próbálta, hiszen a Microsoft is tudja, amit mi is sejtünk: azoknak a kameráknak pontosabbá kell válniuk. Velük ellentétben, a Move Fagyival viszont már most háborúzhatunk, lövöldözhetünk, a különböző kiegészítők segítségével pedig kényelmesen, még autentikusabban.
Miért e hosszú bevezető John Daly golfjátéka előtt? Sajnos azért, mert a Fagyi tökéletesen teljesíti azt, amit elvárhatunk tőle: igazi kuriózum a meleg szobában, fenyőillat mellett a virtuális golfmezőn ütögetni, de ezen kívül… semmi más pozitív hatást nem kapunk belőle.

A ProStroke Golf egyetlen vetélytársát, a Tiger Woods PGA Tour 11 Wii verzióját simán a földbe döngöli Move-támogatott irányításával. A recept igen egyszerű, ráadásul teljesen valósághű: fogod a Fagyit, lenyomod a Move gombot, meglendíted hátra, majd előre és tádám, repül a labda! A Wiimotionnel ellentétben a Move képes leképezni az apróbb mozdulatokat, ráadásul figyeli azt is, hogy lendítés közben hogyan gazdálkodsz a testsúlyoddal, így ha túlütöd a labdát, vagy homokba lököd, az csakis a te hibád lesz. És mindezek ellenére, az ütéseid csodálatos módon lettek balanszírozva, a program nem igényli a tested százszázalékos igénybevételét és lehetetlen pózok felvételét, csupán egy csipetnyi erőfeszítést, de azért azt meg kell jegyeznem, hogyha még sosem golfoztál, bizony meggyűlhet a bajod programmal. Egy-egy csavar kivitelezését lehetetlen gyakorlás nélkül elvégezni, hiszen nem csupán lendítésről van szó, csuklómozgást is igényel a mozdulatsor… lehet kísérletezgetni bőven, de a négy nehézégi szint is segítségül hívható. Lehetőség van ugyan átváltani a megszokott kontrollerrel való játékra (360-on csak így lehet), de mint olvashatjátok, ez a játék a Move-ra lett kihegyezve, hogy ne menjek tovább, egy mozgásérzékelős techdemó, ugyanis…
Ugyanis minden más borzalmasan teljesít benne. John Daly tehetséges sportoló a való életben, de képességeit csöppet eltúlozták a játékban, őt megverni felér egy igazi győzelemmel. A kampány monoton, ismétlődő kihívásokkal teli torna, játékmódok tekintetében pedig alig akad említésre méltó, ötletes rész. A grafika borzalmas, pixeles PS2-es érákra emlékeztető tereptárgyak, növények, modellek, akik nem hasonlítanak önmagukra. Idegesítő és frusztráló zene – custom soundtrack opció nélkül –, puritán menürendszer, fukar pályaválasztási



lehetőségek olyan tájakon, amik kisebbek, de valamelyest hasonlítanak a Tiger Woods-ban találhatókra. Igaz, van pár egyedi helyszín, ami az újdonság szemfényvesztését adná, de ilyen tálalásban még a játékmenet sem menti meg a ProStroke Golf-ot, főleg nem teljes áron.
Reménykedjünk egy második részben, hiszen a fizika és a mozgásérzékelés több mint jól teljesít: ha ehhez hozzácsapnak valami merész újítást a sportágban, netán több helyszínt, bővítenek az online részlegen és kipofozzák a külcsínt… áh, reménykedjünk.

Dzsek

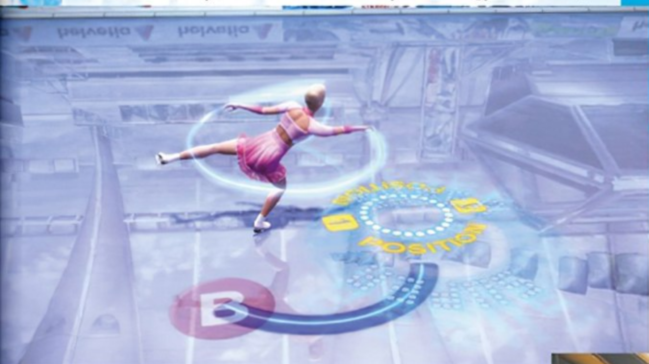
JOHN DALY'S PROSTROKE GOLF

3

Kiadó: *O-Games*
Fejlesztő: *Gusto Games*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

WINTER SPORTS GO FOR GOLD 2011

A téli sportok népszerűsége meglátásom szerint igen magas, és akkor mi még nem is olyan országban élünk, amelyben több húzóágazatban is az élmezőnybe tartoznánk (kivétel a jéghoki). Emiatt is furcsállom, hogy nem csupán kevés, de minőségében is gyengécske játékokat dobnak össze ezekre a hónapokra, aztán lehet, összefüggésben van a karácsony előtti AAA-várományosok megjelenésével,



és emiatt nem mennek erre rá a fejlesztők, maximum, ha Olimpia van. A másik ok lehet az eszeveszett gombnyomkodós szisztéma, ami volt anno (turbó gomb és nyertél), viszont ha nem alkalmazzák, mint ahogy ebben a 2011-es felvonásban sem, akkor minden mást nagyzolnak el. A Winter Sports kilenc versenyágat ölel fel, vegyük is gyorsan szemügyre őket.

A teljesség igényével a következőkben vehetünk részt: síelhetünk simán, vagy zászlókat kerülgetve, valamint síugrásban is bizonyíthatunk. Snowboardozhatunk, sőt snowmobile-ra pattanhatunk, beülhetünk egy bobba, gyorskorcsolyázhatunk, részt vehetünk biatlonon, és végül műkorcsolyán kápráztathatjuk el a közönséget (ezt QTE-rendszerű módon tehetjük meg). Választékos kínálat nem tagadom, de a játék nem sokat tesz azért, hogy kilógjon az átlagosság, sablonosság béklyójából, hiába a néhány érdekesnek számító sportág.

Kezdéskor szépen rendesen, a teljesen elvárható menük fogadják az arra tévedőt. Lehet gyakorolni, van oktató mód, gyorsmenetek, karriermód, és a sportágak többjátékos, és sajátos (erről lentebb) változatai. A karriermódban indulhatunk különböző bajnokságokon, a ranglétra aljáról kezdve. Először választanunk kell egy országot, aminek a tagjai a csapatunkat fogják adni, amelyek között Magyarország sajnos nincsen jelen. Mindegyik nemzetnek vannak gyengeségei, erősségei, de maximum az agresszívabb népekre kell jobban



odafigyelnünk (a lökdösődésük miatt). A játék alatt duruzsoló motor eléggé árkádosra van hangolva, nem nehéz kezelni a sportolókat. Példának okáért én gyorskorcsolyában direkt faltól-falig mentem, de arról lepattantam, vagy a láthatatlan fal effektus hatására azt támasznak használva suhantam. Az igazsághoz hozzátartozik, hogy azért elesni el lehet. Persze nem várok el egy kőkemény szimulációt, de az ilyesmit vehetnék szerintem egy kicsit komolyabban, nőne a kihívás élménye nem csak azzal, hogy mit hol nyomunk le helyesen, vagy épp miként csal az MI nehezebb fokozaton azért, hogy behozzon minket. Értelemszerűen ahol lehet (sí, snowboard), előadhatunk különböző trükköket, sőt akár grindelhetünk is. Minden versenyszámban folyamatosan feltölthető egy adrenalin-méter, ami gyakorlatilag a nitró szerepét tölti be.

A bajnokságok keretében karakterünk fejlődik annak függvényében, hogy mennyire jól teljesítettünk. A bekaszált tapasztalati pontokat a csapatunkra, felszerelésünkre költhetjük el, így növelve esélyeinket a nehezebb kupákban. Egyedi Challenge-ekben is megmérettethetjük magunkat, ami egy kicsit feldobja a néha monotonná váló játékmenetet.

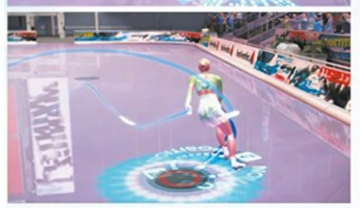


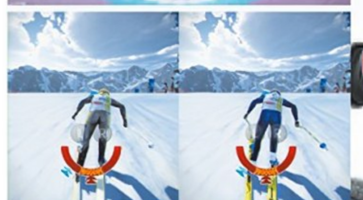
A többjátékos mód ellenben nem csupán online, hanem egy gépen játszva is ugyanannyi opcióval kecsegtet, ami ritka manapság. Némelyik játékmód teljesen elüt attól, amire az ember gondolna, mint a Capture The Flag, Coin Contest (érmegyűjtögetés) és Speed Contest (afféle gyorsulási verseny). Az efféle dolgoknak azért lehet örülni.

Aminek már annyira nem, hogy míg maguk a nyomvonalak, pályák és a karakterek egész normálisan kidolgozottak, addig a környező táj egy korábbi generációt idéz, zárt területeivel, 2D-s objektumok bevetésével. A trükk mondjuk kicsit működik, mert összhatásilag nem rossz, csak ha jobban odafigyelünk a minket körülvevő dolgokra, akkor szúrhat szemet. Egy próbát megérhet, főleg, hogy mindkét gépre elérhető a demó, téli estéket el lehet ütni vele, ha már kifogytunk a jobbakból.



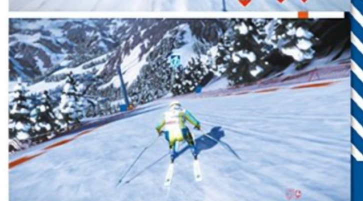












RBaly

WINTER SPORTS 2011 GO FOR GOLD

3/4

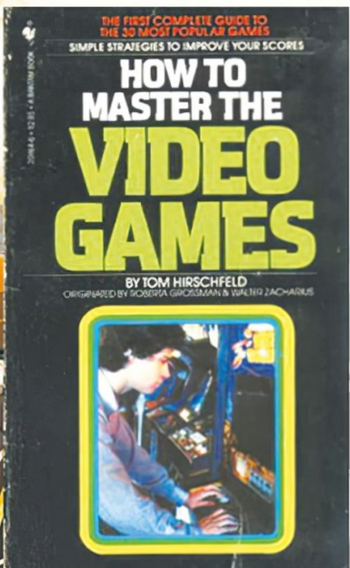
Kiadó: DTP Entertainment AG
Fejlesztő: 49games
Multiplayer: 2-4 fő
Online: 2-4 fő
Felbontás: 720p, 1080i, 1080p
Hang: DD 5.1

Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

Bevezetés a játéktesztelés rejtelmeibe

– vagy, ahogy Britney mondaná: I'm a gametester, b*tch! (fapfapfap)



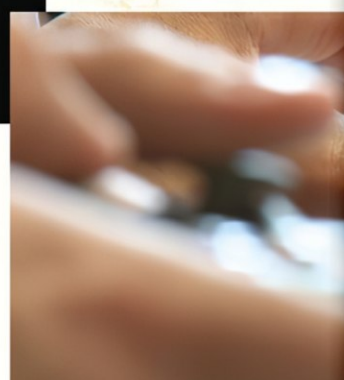


PIPOLÁJ és Boldog Új Évet! Remélem mindenki túlélte a karácsonyi habzsi-dőzsit és a szilveszteri bulikat, s idén is velünk tartotok! E hónapban igazi BADABUMM (nem kellett volna megnéznem Az ötödik elem c. filmet) témával készültem, mégpedig a videojáték-tesztelés szépségeit és nehézségeit fogjuk kibeszélni.

Mi ez a többes szám? – merülhet fel a kérdés. Úgy gondoltam meglehetősen egyoldalú lenne ez az iromány, ha csak az én élményeimet, véleményeimet tartalmazná, úgyhogy az igazi profikhoz fordultam segítségért. Akit nem lehet kihagyni e témában, az Martin apu, aki igencsak szőrös tö… lábú, öreg rókának számít a szakmában, így első körben hozzá fordultam. Mivel Krisz sem ma kezdte, ő lett második kiszemeltem (plusz a boci szemeitől mindig ellágyulok). Viszont az már milyen cink lett volna, ha a főszerket kihagyom, ezért RBaly sem maradt ki a jóból. Hpeti meg súlyos kenőpénzt csúsztatott boríték formájában, hogy őt is vegyem be, aztán hát nincs az a szerény összeg, amivel engem meg lehetne sérteni, úgyhogy ő lett a negyedik interjúalany. (Sajnos az összes tesztelő kollégámat nem tudtam bevonni eme projektbe, mert ahhoz kevés ez a két oldal.) De akkor csapjuk is a lecsóba!



JediEco: - Köszi skacok a segítséget! Majd ha nagy leszek, vegyetek magatoknak valamit! No akkor, ti hogyan is kezdtek neki egy játéktesztnek?
Hpeti: - Megkapod a játékot a főnöktől, s utána vakargatod a fejed, hogyan is tovább. Én a neten semmilyen infót nem olvasok el előtte, mielőtt játszanék a játékkal, hogy ne is befolyásoljon semmi, csak feltekerem a mélynyomót, elterülök az ágyikómon (ami egyszarvú mintás – a szerk.) és hadd szóljon.
RBaly: - Először jön a játék körbefutása, illetve az infógyűjtés a játékból.
Krisz: - Változó, néha csak szimplán sokat játszok vele, de ha nagyon nekiülök, akkor előröl kezdve ott van mellettem egy kis füzet, és mindent feljegyzek, ami eszembe jut, így néha a leírható infó sokszorosából válogatok össze egy cikket.
Martin: - Akármennyire is szorít a határidő, addig nem tudok nekikezdeni egy tesztnek sem, ameddig nem születik meg a fejemben az a fordulat, amivel a rám jellemző írásokat indítani szoktam. Számomra a start-sztori – vagy gondolatsor – kikerekítése a legfontosabb, mert ha az megvan, és elégedett vagyok vele, magát a tesztet már simán felállítom. A kezdés azért is fontos, mert szinte minden alkalommal végigviszem a teszten azt a témát-fordulatot, vagy utalok rá az összegzésben, esetleg poént vagy csattanót építek rá.
H: - Ha nem tudsz egy f*sza bevezetőt kitalálni, akkor a kutyát sem fogja érdekelni.
K: - Esküszöm az első mondat a legnehezebb, a többi könnyű. Illetve ami még nehéz, tematikusan jól felépíteni, hogy az egyes témák jó sorrendben és optimális mennyiségben legyenek kitárgyalva. Ami még nehéz, illetve amire mindig próbálok törekedni: visszaadni azt a képet/hangulatot, ami bennem van a játékról.
J: - Jaj, ne is mondjátok, nálam ugyanezek vannak! Néha majdnem agyhúgygörcsöt kapok, mire el tudom kezdeni, s mire megtervezem, hogyan is fogom felépíteni a tesztet. De onnantól már nincs gond.
M: - A „legnehezebb" talán az, hogy olyan játékról is élvezetesen írjak, amit az olvasó nem szeret, vagy nem érdekli a zsáner, de a tesztet mégis szívesen olvassa. Az olvasónak úgy kell éreznie, hogy ez a csávó nem csak odasz*rta a cikket, hanem hihető módon átadta, amit gondol a játékról, és ez fontosabb a pontszámnál.



J: - Maga a megírás procedúrája nektek menynyire problematikus? Én pl. sokszor szenvedek, hogy benne legyek az adott karakterszámban (egy oldal kb. 4000 karakter – a szerk.), mert általában nekem kevés.
K: - Ha nagyon bennem van a játék, akkor szinte magától jön, de néha mondatonként szülöm meg.
H: - Onnantól hogyha sikerült elindítani, semennyire, ömlik a sok sz*r a fejemből! (vigyorog)
R: - Ha van ihlet, akkor nincs gond, sima liba, viszont ha épp rossz napod van, akkor nehezebben jönnek a gondolatok.
M: - Ahogy megvan a kezdés, egy nekifutásra megírok 6 oldalt is. Addig egy betűt sem tudok.
J: S mivel próbáljátok egyedivé, élvezetessé, sajátotokká tenni az írásotokat?
M: A saját lehengerlő és fordulatos stílusommal, mely még azok számára is élvezetes, akik mondjuk 2001 óta meg akarnak ölni, mert például kibannoltam őket az 576 Online-ról rasszista megjegyzéseik miatt. (nevet)





J: - Te olyan Martinosan írsz! (nevet) Én például nem bírom ki, hogy valami csipkelődést, vagy poént ne szúrjak be! Hát te Baly?

R: - Bár sokszor egyéb teendőim miatt főképp a „zsánert" követem, de ha időm engedi, igyekszem mindig kitalálni olyasmit, amilyet még nem láttam, de csak ritkán sikerül…

K: - Engem néha elkap a gépszíj, ilyenkor egy megkezdett stílust és ritmust követek, és talán csempészek bele némi saját béna humort is. Ugyanakkor szubjektív megnyilvánulásaim szinte mindig vannak, néha a legszimplább játékoknál tudom leginkább magamat adni, mert nincs bennem görcs az elvárások miatt.

H: - Én is próbálom a saját stílusomat belevinni, ami kissé flegmatikus és beszólogatós.

J: - Vettem észre Petikém, majd ez ügyben még elbeszélgetünk! Mi az, amire nagyon oda kell figyelni egy tesztnél, s mi az, amit célszerű elkerülni?

K: - Reálisnak lenni valamilyen szinten, ez nem árt, habár hajlamos vagyok egy számomra kedvelt, ám sokak által lebecsült dolgot másoknak erősebben ajánlani.

H: - Részletes, de ne spoileres legyen! Valamint ne írjak kapitális baromságokat, amivel elárulnám, hogy még a gépben sem volt a cucc.

R: - Sablonos stílus elkerülése, szóismétlések, túlzott mértékű szleng használata, no meg esetemben a 3-4x-es összetett mondatok kifésülése.







M: - A legfontosabb, hogy az olvasó úgy érezze, ott ül melletted, miközben mutogatod és magyarázod neki a játékot. Amit mindenkinek el kéne kerülni, az a sok közhely, amivel a dilettáns kamutesztelők kezdik a cikkeiket.

J: - Én attól vagyok ki, mikor valaki leírja a gombkiosztást. Minek? Úgyis mindenki rájön előbb-utóbb!

J: - És vannak-e rigolyáitok, berögzült szokásaitok tesztíráskor? Pölö én mindig a címet, alcímet találom ki először, és abból építkezem tovább.

K: - Nem is tudom, sok játéknál ragaszkodok valami sajátos bevezetőhöz, amire direkt várok is, míg megszületik, ahelyett, hogy szimplán írnám.

R: - Akkor azért szoktál olykor késni a leadással! (nevet) Rigolyám, hogy minden említett dolog pontosan úgy legyen leírva, megnevezve, mint a játékban. A felépítést néha többször átvariálom.

H: - Nekem csak annyi hogy szeretek egyedül lenni a tesztelés alatt, kivéve, ha partijátékot tesztelek ofkorz!

M: - Online tesztnél MINDIG először az értékelőt töltöm ki, utána illesztem be – néha napok múlva – a szöveget.

J: - Melyik volt az a játék, amit nagyon rühelltetek tesztelni, megírni, és miért? Érdekes szituk esetleg?

M: - El sem vállalok olyan munkát, amit nem tudnék szívből megírni. Az én pofám biztos nem fog égni soha egy később vállalhatatlan teszt miatt. Volt, hogy úgy éreztem, botrány lenne, ha elmondanám a véleményem, ezért passzoltam a lehetőséget. De pl. elkezdtem írni a SAW II tesztjét, és a végigjátszás során úgy felidegesített a játék checkpoint rendszere, hogy abbahagytam és átadtam másnak.

R: - Az F1, mert a rabja vagyok a sportnak, mégis objektíven nem azt kaptam, ami elvárható lett volna, s hát le kellett írnom, miközben sok más teszt magasztalta. A patch mondjuk dobott rajta.

H: - A Divinity II, mert nem lehet eldönteni róla, hogy egy kalap sz*r vagy egy bitang jó RPG. Plusz durva nehéz, annyira, hogy bele is őszülök. Érdekes szitu az volt, mikor a Dance Central tesztnél a húgom és a barátnői tánciztak ... az kemény volt!

K: - Huhh, talán a sportjátékok, mint a foci, NBA, hoki stb., pláne az NBA, mert ezeknél nagyon, de nagyon bele kéne merülni, hogy reális képet fessek róla, de közben baromira nem fognak meg. Egy valamire való igényes, vagy esetleg profibb cikket tudok csak összehozni róluk, ami a célnak ugyan megfelelő, de olyan tekintetben nem hiteles, hogy magát a játékot egyszerűen nem érzem magaménak. Mintha valaki úgy írna UFC-ről, hogy tök idegen neki az egész, példát hadd ne mondjak. Érdekes szitu? Ez biztos tetszeni fog neked, elfordult már, hogy direkt ittam, hogy frappánsan menjen az írás!

M: - Többször kéne! (nevet) Hát neked Jedi?

J: - Az Ace Combattal szívtam eleget, mert közöm nincs a vadászperülős témákhoz.

J: - Na, lassan be kell fejeznünk, mert megint szívni fogok, hogy összehúzzam a megfelelő karakterszámba az anyagot. Egyéb hozzáfűznivaló a témához?

H: - Egyebet nem tudok mondani, kérem kapcsolja ki!

R: - Nincs, de majd megcenzúrázom a cikked, ha olyan lesz!

M: - Csak annyi, hogy sajnos tele az internet olyan tesztelőkkel, akiket billentyűzet közelébe sem szabadna engedni.

K: - Nem is tudom, én egy különleges állatfajta vagyok a tesztelők között. K****** nem vagyok tesztelő, k****** nem vagyok újságíró, ezer más dolog is érdekel az életben, mégis legnagyobb áhítattal és sokszor örömmel esek neki egy-egy játéknak/tesztnek, tehát b***** meg mégis újságíró és tesztelő vagyok!

J: - Krisz, te vagy a Konzol Magazin Alekosza!!! (nevet)

K: - Kabbe Jedikém…





jedieco

SONIC FREE RIDERS





SONIC™ FREE RIDERS





Bevallom, én kedvelem Sonicot, és a hozzá kreált világ is kedves számomra, még akkor is, ha egy éles határvonalat kell húzni ebben. A SEGA réges-régóta próbálkozik Sonic pályafutásának a rendbetételével, aminél a több, és még több elv alapján már olyan kis kálvária van a kék villámsebes sündisznó körül, hogy az már túlzás. Talán a legelvakultabbak ismerik az új karakterek múltját jelenét, akiknek szívem szerint a jövőjét már csak porhüvelyként képzelném el, megtartva a klasszikus, valóban ebbe az idilli világba illő egyéniségeket. A díszes kompánia megjárt már mindent, de talán az a „hobbyfejlesztés", mely még a digitális boltokban kiadott Sonic 4-nek is mutat egy csinos fityiszt, igencsak jó, és ingyenes tanulság lehetne a japán kiadónak. Ezzel nem azt akarom mondani, hogy teljes mértékben rossz az, amiket eme márkanév alatt







összehoznak, sőt, némelyik kifejezetten élvezetes csakúgy, amilyen a most következő lehetne, csak épp a kamerát cserélné le az ember egy kontrollerre, de nagyon gyorsan.

A Kinect jelen állapotában nem keményvonalas játékok kezelésére alkalmas. Talán majd frissítik, fejlesztik, ahogy elvárható, addig ellenben meg kéne hagyni annak, amire jelenleg rendeltetett. Partijátékok, ami néha kirángat a tunyaságból, és ami a lényeg: szórakoztat! A Free Riders is ezt tenné, ha úgy hozták volna össze, hogy az kezelhető legyen. Nem arra gondolok, hogy rögtön minden flottul menjen, ezt nem szokásom elvárni, jó, ha az a kihívásnak nevezett valami ott lapul valahol. Erről szó sincs. Hibás játékos-felismerés, kínkeservesen előcsalható, a játékhoz létszükséges mozdulatok sokasága teljesen lefoglalja az embert. Próbálkozok, szinte már egy O betűt formálok magamból akármelyik(!) irányba (oldalazva kell állni, mintha valóban deszkán lennénk), de nem kanyarodik, nem csinálja azt, amit kéne. Mint tudjuk, te vagy a kontroller, de magunkat azért nem vágjuk a földhöz. A teszt szinte egészét ez jellemezte, pedig lényegében egy igen korrekt anyag pörgött a képernyőn, valami olyasmi, ami elvárható egy „mai" Sonic játéktól.



Alapjában véve ismét egy versenyjátékkal van dolgunk, ahol most légdeszkákkal kell a keszekusza pályákon villámgyorsan teljesítenünk az aktuális feladatokat. Ezek lehetnek sima versenyek, csapatalapú pontvadászatok, gyűjtögetés, trükkök előadása, és így tovább, ami csak a műfajtól, és a SEGA árkádos gondolatmenetétől elvárható. Az egész voltaképpen nagyban hasonlatos arra, mint amilyen a tavalyi gokartos kivetülés volt: szintén vannak ugratók, titkos levágások, felvehető és elsüthető ötletes fegyverek, több tucatnyi, a begyűjthető gyűrűkből megnyitható extrák (karakterek, új deszkák, ennek a képességeit növelő tuningok, új helyszínek). A tartalommal végtére is abszolúte nincs gond, és a látványvilág is teljesen tűrhető, egyedül az átvezetők gagyi küllemével és egyesek gügye hangjaival nem voltam kibékülve. Történet is akad, az egész hacacáré, vagyis versengés kincsekért folyik, melybe valamelyik csapattal nevezhetünk be (a Team Heroes a klasszikus karaktereket foglalja magában). A gond tehát nem magával konkrétan azzal van, amit kaphatnánk, hanem ahogy az elején is említettem, ezt egy kontrollerrel sokkal jobban lehetne élvezni, s a vezérlési gondok mellett az abszolúte nem alacsonyra csavart nehézségi szint, valamint a szélsebes tempó együttesen piszok nehézzé teszik az egészet. A multiplayer, mint manapság afféle szintén kötelező sztenderd innen sem hiányozhat, kár, hogy szinte alig leltem játékostársra a lobbyban várakozva. Vajon miért?



Mert a Sonic Free Riders jó játék lenne, ha egy kicsit átírnák a vezérlést benne. De erre nem sok esélyt látok.

RBaly

SONIC FREE RIDERS

2/3

Kiadó: ***SEGA***
Fejlesztő: ***Sonic Team***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MEGAMIND

DreamWorks MEGAMIND
BAD. BLUE. BRILLIANT.
THE VIDEO GAME






Habár csábító lenne azt mondani, hogy a mozifilmek játékadaptációi közül – amik általában elég gyengék – az animációs filmek adaptációi a legrosszabbak, de ez nem minden esetben igaz. A Toy Story 3 például egészen kellemes kis anyag volt, tudnék sokkal rosszabb játékokat mondani, amelyek élőszereplős film alapján készültek; hirtelen a Terminator: Salvation ugrik be.

Úgyhogy valamelyest bizakodva vetettem bele magam az egyébként korrekt Megamind játékváltozatába, abban reménykedve, hogy nem kell majd túlságosan nagyot csalódnom. Nos, sajnos kellett, itt ugyanis minden egy helyen gyűlik össze, ami miatt utálni lehet a hasonló cuccokat: nem elég, hogy iszonyatosan primitív az egész, még röhejesen könnyű is, s mintegy ráadásként, eléggé igénytelen.




De kezdjük az elején: Megamind, a város gonosztevője végre legyőzi régi ellenfelét, a megrögzött jófiú Metro Mant, majd arra jön rá, hogy igazából nem maradt senki más, aki harcolna ellene. Furcsa módon tehát béke köszönt a lakosságra, egészen addig, amíg fel nem tűnik egy másik rosszaság, aki a Blue Tighten néven fut, és van egy iszonyatosan félelmetes brigádja, a Doom Syndicate. Na, ők úgy döntenek, hogy elpusztítják a világot, s vele együtt persze Megamind-ot is, s ehhez a nagyléptékű tervhez úgy kezdenek hozzá, hogy betörnek a főhadiszállására, s ellopják tőle a Binkey-t (Blue Ion Nano Kinetic EnergY), valamint a DNS-ét is, így kedvenc főhősünket klónozhatják, s akkor kerülünk csak igazán bajba.

A feladat tehát adott, a játék pedig egyszerűbb, mint abszinttól berúgni. Egy szimpla platformer cuccot képzeljetek el, ahol összesen kettő gombot kell használnunk: az egyikkel ugrunk, a másikkal pedig ütünk (ha az ellenfél közel van), vagy lövünk (ha messze). Alkalomadtán még puzzleelemeket is sikerült becsempészniük a készítőknek, bár nagy lelkierő kellett ahhoz, hogy ezt az egészet ne tegyem idézőjelbe, mert pusztán annyiról van szó, hogy néha fel kell venni dolgokat, és máshol lerakni őket.

Talán csak a négy különböző használható fegyver visz némi változatosságot az egészbe: a sztenderd lézerpisztoly, a kicsinyítő puska, az elektromos kesztyű és a légfúvóka valamelyikének használatára lesz szükségünk ahhoz, hogy tovább tudjunk jutni bizonyos pontokon, habár az sosem merül fel kérdésként, hogy melyiket, mert a megfelelő eszköz mindig ott figyel előttünk. Ettől eltekintve néha lesznek még bossharcok is, amik nem nyújtanak sokkal nagyobb kihívást egy vajas kenyér elkészítésénél, illetve útközben minden létező dologból hullik a Binkey, amit gyűjtögetve fejleszthetjük a fegyvereinket.

De ettől függetlenül minden pálya teljesen lineáris és iszonyatosan könnyű, még akkor is, ha nem múltál el tízéves, úgyhogy a játékélmény, mint olyan, nem igazán létezik. Sebaj, gondolhatnátok, a filmes kapocs, a szövegek és a hangulat majd elviszi a hátán a cuccot. Nos, ez sajnos tévedés. Viszonylag könnyen tudom illusztrálni, valójában mennyi köze van a játéknak a mozihoz: a zseniális szinkronbrigádból Will Ferrel, Brad Pitt, Tina Fey és Ben Stiller csak néhány azon nevek közül, akik nem szerepelnek a játékban. Cserébe viszont sikerült leszerződtetni valószínűleg az összes Arany Málna nyertest, s külön említést érdemel az a srác, aki Minion hangját adja: ha mostanában terveztek öngyilkosságot elkövetni, akkor ez egy újabb érv mellette.

Mondanám, hogy a Megamind: Ultimate Showdown csak akkor ajánlott, ha nagyon fiatal vagy, és mellé még fanatikus rajongó is. De nem így van, mert igazából ajánlani akkor sem tudom. De akkor legalább elnézem neked.

InGen

MEGAMIND

2

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *THQ*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

GET FIT WITH MEL B



Rbaly valamiért jónak látta felborítani azt a szisztémát, miszerint a fitnesszjátékokat és hasonló dolgokat csak stábunk hölgy tagjára bízza. Lehet, hogy kedvenc főszerkesztőnk ezzel nyíltan arra akart utalni, hogy le kellene fogynom?

A fogyi és erőnléti programok a Wii megjelenése óta iszonyatosan népszerűek, a Kinect és a Move pedig csak lendített egyet a dolgon, és már szinte minden lapszámra jut belőlük kettő. A legújabb versenyző a Get Fit with Mel B, és egyszerűen nem tudom eldönteni, hogy mégis kinek szól. A csajok általában közösen járnak a konditerembe, hogy közben tudjanak pletyizni, a fiúk pedig nem hiszem, hogy három sör után fel fognak állni a Black Ops elől. A Spice Girls-ből megismert Melanie Brown ugyan jó nő, de azért annyira nem, hogy az utóbbi csoportot rá tudja venni a mozgásra.

Mindegy, tegyük fel, hogy valakinek nem jön be az eddig megjelent háromezer fitnesszjáték közül egyik sem, vagy csak kifejezetten arra várt, hogy egy lassan középkorú, kihűlt popsztárt bámulhasson a képernyőn. Ebben az esetben nézzük, hogy a Get Fit mit tud nyújtani. Nos, első ránézésre vannak benne például menük, amiket a legtöbb Kinect játéktól megszokott módon a tenyérodatartós módszerrel kell vezérelni, a PS verzió esetén értelemszerűen a Move



kontrollerrel. Lassan rájöhetnének a fejlesztők, hogy például a Dance Central rendszere sokkal jobb, de a Get Fitben szerencsére minden gomb szép nagy, így a kezelhetősége viszonylag egyszerű, még akkor is, ha alapvetően a prezentáció eléggé puritán.

A játék kezdetekor meg kell adnunk a nemünket, hogy milyen magasak vagyunk, mikor születtünk, s azt is, hogy milyen étrendet szeretnénk követni. Ezen kívül azt is meg kell mondanunk a programnak, hogy mi a célunk az edzésekkel. Persze ez lehet olyan általános dolog, mint például a fogyás, de lehet eléggé specifikus is, például: „szeretném megtornázni a karomat annyira, hogy fél kézzel emeljem a számhoz a zsíroskenyeret". Oké, ilyen éppen lehet, hogy nincs benne, de hasonlókra tessék gondolni.

Ha mindezt sikerül levezényelni, akkor a játék összeállít nekünk egy napi edzéstervet, egészen konkrétan minden napra, tehát még véletlenül se gondoljunk arra, hogy néha-néha pihizünk. Másnaposság? Nem számít! Ezen ugyan segít, hogy a tornák időtartamát lehet szabályozni, így lehúzhatjuk egészen 15 percig is a dolgot, s akkor azért mégsem rabol el annyi időt az életünkből. Az edzéseket egyébként a több mint 200 különböző mozdulatból pakolja össze a program, de ha valamelyik része nem tetszik, akkor szabadon átvariálhatjuk, vagy akár a nulláról össze is állíthatunk magunknak saját tervet.

Maga a játékmenet persze nem tartogat túl sok meglepetést: a bal oldalon Mel mutatja be, hogy mit is kéne csinálnunk, a mi sziluettünk pedig a jobb oldalon tűnik fel. Minél jobban utánozzuk a mozgást, s minél jobban elkapjuk a ritmust, annál inkább töltődik a jobb oldalon a zöld csík, röpködnek az elégetett kalóriák, mi pedig lassan igazi fitnesszkirálynővé/királlyá válunk.

A Get Fit egyébként tippeket is ad arra, hogy mit kellene az adott napon ennünk: ezek hosszú, unalmas, nem interaktív szövegek, bevásárlólistával egybekötve, ám például az ilyenkor kötelezőnek számító kalóriamennyiség feltüntetése nélkül. És valahol ez jellemzi az egész játékot: alapvetően nem rossz, de kicsit félkész, látszik rajta az alacsony költségvetés, és igazából semmivel nem tud kiemelkedni a vetélytársai közül.

InGen













GET FIT WITH MEL B

3

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Lightning Fish***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

X360 PS3 PSP Wii DS

MARVEL SUPER HERO SQUAD: THE INFINITY GAUNTLET

Hulk don't hack, just SMASH!













Én lenni Hulk! Hulk szeret jáccani videojátékot. Kaptam mostan a Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet. Asszonták' ez való az én agyi szintemhez! Meg azt is mondták, hogy intelligencicám is van. Az nem tom' mi. De Hulk nem szereti, ha csúfolják kisemberek! Aki csúfolódik, azt lezúzom, mert az jó! Ha épp nem zúzok le semmit, akkor videojátékozom. Mostan ezzel a játékkal jáccom, mászkálni kell benne, meg zúzni, meg ugrálni is. És még én, Hulk is benne van! Hulk örül, hogy benne vannak a játékban Hulk barátai is. Kicsit másképpen látszódnak, mindenkinek nagy a feje és kicsi a teste! Az eredeti rajzfilmet is szereti Hulk, és pont olyanok, mintha abban a cuki rajzfilmben lennének. Hulk csak azt nem érti, miért van mindenkinek csak négy ujja?! Majd ha találkozom velük, megszámolom megvan-e még nekik mind! Játszhatok Vasasemberrel, meg Pókival, Rozsival, a csirkeszárnyas fejű kalapácsossal, uncsitesómmal Amazonnal, Feka Özveggyel, Sólyomos emberrel, meg Higanyosszállal és Skarlátos Boszorkánnyal is és még az Átlátszó Nővel is. Hulk nem ismeri Novát meg azt a Reptilt, de őket is mozogtathatom. Aztán az van, hogy a gonoszemberek meg akarják szerezni az Infinity Gauntleteket, de mi ezt nem engedjük, és lezúzzuk őket. Bizisten! Mindig ketten. Ilyen kooperolodálódásban. Pölö, mikor Hulk a Vasasemberrel megy, akkor én zúzom le a nagytárgyakat, ő meg meghekkeli a kompútereket, mer' én aztat nem tudom. Mindenki máshoz ért, aztán így mindig megegészítjük egymást, osztán csereberéljük egymás közt a szerepeket. Van normál támadás, távolra való támadás, meg töltött támadás, meg szuper-mindenkitlezúzó-támadás is, ja meg ugrálni, vagy aki képes, az repülni is tud. Aztán ha az egyikünket leütik, akkor a másiknak fel kell ébresztenie és akkor folytathatjuk az ütlegelést. De ha mindkettőnket leütnek egyszerre, akkor elölről kell kezdeni a pályarészt. Az nem tetszett Hulknak, hogy a partner sokszor idiótán viselkedett és nem segített, vagy elszedte előlem az orvosságos csomagokat. Majdnem le is zúztam! Voltak főellenségek is minden pálya végén, le kell zúzni őket, egyebet erről nem tudok.



Mondtam ugye, hogy Hulk szeret zúzni. Viszont sokszor bementük egy-egy szobába, vagy valahová ahová a pálya vezetett, és nem volt kit lezúzni, mert nem jött senki. Hulk mérges is lett, hogy csak a vázákat, meg a tereptárgyakat ütheti. Meg a hüje színes bogyókat gyűjtögetheti, amikből ha sok van bónusz dolgokat kapunk. Hulk kicsit unta a dolgot. Aztán ha csoda folytán jöttek kisemberek, azok meg mindig ugyanolyan ismétlődően unalmasok voltak. Akadtak még logikus feladatok is, de mindet meg tudtam oldani még én is könnyedén, pölö egyszerre kell bekapcsolni vagy ide-oda kell tenni dolgokat. És még Hulk is értette a történetet, pedig asszondták egyszerű vagyok, mint a százasszög (nemtom, az jó?)! De kár, hogy kábé mikor öccör vagy haccor körbefordul az óra nagyobb mutatója, már végére is lehet érni a játéknak. Hulk szomorú is volt! Könnyű, normál és nehéz fokozatban is jáccottam, viszont szinte semmi különbség nincs köztük. Aztán jáccottam még a Challange-ekel, hogy még kosztümöket szerezzek, bár azok inkább reflex vagy okossági játékok, én meg zúzni szeretek. Úgyhogy inkább elkezdtem a Free Mode-ot, ahol újrajátszhatom a pályákat, csak már más-más emberekkel is, és így bónuszhelyek is elérhetőek. Volt az a Lego Star Wars játék, abban is volt ilyen.

A játék úgy néz ki, mintha a Nintendó mozgásos gépén játszottam volna, pedig nem is, de még ha azon is jáccottam volna, még akkor sem annyira combos a látvány, mint amennyire combos Hulk. Hibákkal, bugokkal nem nagyon találkozott Hulk, de ha lett volna, akkor lezúztam volna. A zene meg a hangok nem tetszettek Hulknak, pedig Mark Hamil hangját is hallottam, de néha már-már el is takartam a fülem, de akkor meg játszani nem tudtam. Viszont lehet négyen is játszani, akár a zinterneten is, no meg gyűjteni az acsikat, amit Hulk nem szeret annyira. Lehet, hogy Hulknak, meg a gyerekeknek készítették a játékot, és emiatt olyan amilyen, de az tök buta volt, mikor Galactus-t fagyis és tacós kocsival kellett megetetni. De Hulk agyikapacitásának megfelelt a játék, kicsit bugyuta és egyszerű, de szerethető, mint én! Ám mosmá' megyek és lezúzok valamit…



JediHulk

MARVEL SUPER HERO S. THE INFINITY GAUNTLET

2

Kiadó: **THQ**
Fejlesztő: **Griptonite Games**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-4 fő**
Felbontás: **720p**
Hang: **DD 5.1**

Cabela's DANGEROUS HUNTS 2011










A halászós-vadászós (madarászós) Cabela's videojáték széria felvonásainak gazdagságát tekintve már-már vetekszik a Final Fantasy sorozattal, annyi különféle epizód jelent meg belőle az elmúlt évek során. A játékokat általában különböző stúdiók készítik, és az alaptémán – ergo játékos vs. természet – túl nincs is nagyon kapcsolat a részek között, maximum annyi, hogy létezik például a „dangerous" alcímmel jelzett vonal, melyben már nem annyira békés a szituáció, azaz a player élete is veszélyben lehet időnként. A 2011-es Dangerous Hunts ismét merőben új felállást nyújt: két nagyobb módban indulhatsz neki a kalandnak (Sztori és Survival), melyek közül egyik, a sztori olyan irányba viszi el az akciót, amire eddig nem igazán volt példa a sorozat történetében. A besorolást nem kell halál komolyan venni, de mégis úgy érzem, a kissé misztifikált, túlélő-horror dráma a legmegfelelőbb kategória, amibe a game ezen része beleillik.

A történet középpontjában egy patinás múltra visszatekintő vadászcsalád, a Rainsford áll, akik már hosszú évtizedek óta saját vadászterülettel rendelkeznek Észak-Amerikában. A sztori 1982-ben indul, amikor az akkor még középkorú apa két társával bemerészkedik egy felfedezetlen barlangba. Az ijesztő és ideges hangulatú prológus persze tragédiával végződik… 2001-ben vagyunk. Az öreg Rainsford, aki a barlangban történtek túlélője, elveszítette bal szemét, két fiával a családi erdőben vadászik, egyfajta beavatási szertartáson vesznek részt. Te az egyik testvér, Cole szerepét kapod. A fater elég bogaras (megszállott?) figura, láthatóan kissé túl komolyan veszi a családi tradíciókat. A helyzet azonban ismét rosszra fordul, hisz Cole nagy bajba kerül, és elszakad a többiektől. Innen a game egyértelműen átcsap túlélőhorrorba: Cole egy teliholdas éjszakán lezajló farkas-kalandon megy keresztül. A tragikus hangulatot tovább fokozó előzmények ezután véget is érnek, hisz 2011-be kerülsz, Afrikába, ahol különös események történnek: vadállatok megmagyarázhatatlan okokból emberre támadnak, te pedig apáddal az ügy felderítésére indulsz…

Azt nem lehet mondani, hogy a sztori mód által felvázolt, friss szituáció ne lenne érdekes színfolt a széria történetében, azonban maga a megvalósítás sokat levon a game élvezeti értékéből. A full-HD-s, 1080p-s felbontás miatt a környezet kidolgozottsága meglepően kellemes (720p-ben csak átlagos, és itt tényleg nagyon látszik a különbség!), azonban a figurák (emberek és állatok) még így is csapnivalók. A karakter mozgása emellett nem csak, hogy röhejes – mintha egy sínen húznák –, de valahol idegesítő is, főleg azzal együtt, hogy a célzás még az érzékenység kalibrálása után is állatira nehézkes. A szoftvert megpróbáltam a Move + Navigation kontroller duóval is vezérelni, de így sem lett jobb a helyzet, ami azért furcsa, mert ha mondjuk a DeadStorm Pirates-ben tökéletesen működött a Move-os célkereszt használata, akkor itt is megoldhatták volna finomabbra.
Használható távcsöves puska, sörétes shotgun, örök lőszeres Colt, és számszeríj is, de a pisztollyal tulajdonképpen az egész kalandot le lehet zavarni, max többet kell egy-egy prédába belelőni. Még a madarak is könnyedén lepuffanthatók vele,



ami azért eddig nem volt jellemző a Cabela's játékokra. Találkoztam csapdákkal, amiket belelövéssel deaktiváltam, és voltak QTE jelenetek is, ahol az analóg kar megfelelő irányba húzásával tudtam kitérni a rám rontó állatok elől. Ismét használható a „vadászösztön" is (kétféle változatban), ami nagyban megkönnyíti a tájékozódást, felfedezést és keresgélést. A sztori módban XP gyűjthető, amivel a Survival módban pályákat nyithatsz meg. Ezek a high-score alapú shooter kihívások multiplayer módban is játszhatók.

Újdonságokból nincs hiány: sok jópofa mozzanattal találkoztam a kaland során. Sokféle állattal akadtam össze, bejöttek a helyszínek, tetszett a túlélős hangulat is, jópofák a főellenfelek, de végig egyfajta hiányérzetem volt, mert ez a 2011-es Cabela már nem igazi vadászós game, hanem színtiszta „cső" shoot'em up, azaz egyirányú lövölde. Sajnos a kezelés is csak közepes, a látvánnyal és a hanghatásokkal együtt. A sorozat kedvelőinek ajánlom ezt az epizódot az új hangulat miatt, a többiek viszont inkább kerüljék el.



Martin

CABELA'S DANGEROUS HUNTS 2011

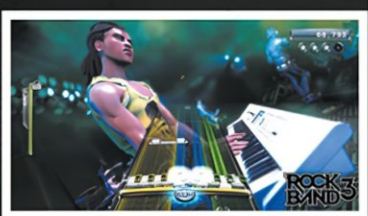
3

Kiadó: *Activision*
Fejlesztő: *Cauldron*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

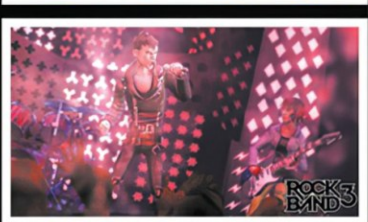
ROCK BAND 3



Talán túlságosan is közhely lenne azt állítani, hogy a mai generációban már más idők járnak, de azért a mai trendet elnézve ez egyre inkább igaz, akár ránk, öreg motorosokra is nézve, na nem mintha a 30 évemmel olyan hú, de öreg lennék, de azért hadd siránkozzak már egy picit. Sosem voltam semmilyen zenekarnak semmilyen tagja, sőt koncerteken is relatíve ritkán teszek látogatást (finoman fogalmazva), és az egyetlen zenetudásom is kimerül a zenetagozatos furulyaleckékben, illetve apámnak köszönhetően némi szájharmonika és gitáralapokban. Mindazonáltal egyre ferdébb szemmel tekintek az egyre durvább méreteket öltő Guitar Hero őrületre, a DJ Hero invázióra, és persze az immáron harmadik szériáját koptató Rock Band-re. Nem kívánom alapjaiban megkérdőjelezni az irányvonal létjogosultságát, illetve értékrendjét, tette ezt már amúgy is jó pár alkalommal akár a South Park, és ha gonosz lennék azt mondanám tehetségtelen játékosokban kelti a zenész illúzióját. Tény viszont, hogy piszok jó móka, és műanyag bóvli kütyük ide vagy oda, egyre inkább közelítünk egy igazi rock együttes autentikus varázsához.



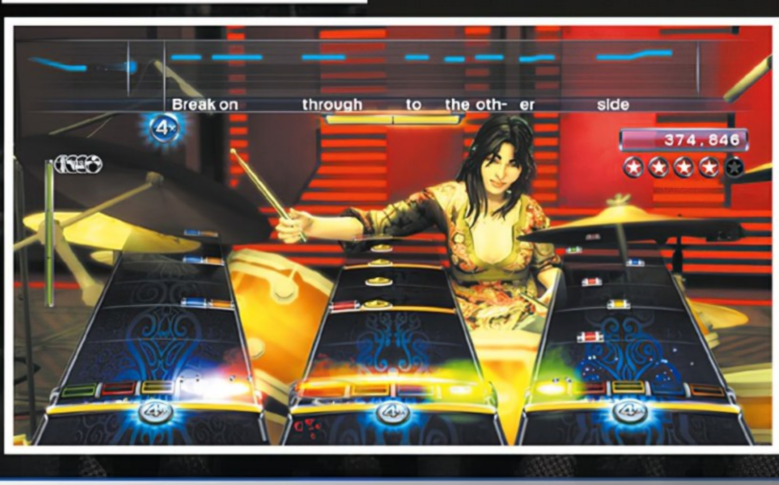


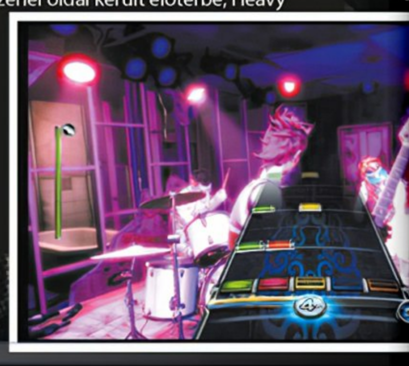


A folyamatos fejlődés persze nem csak az új számok felhozatalában és a korrektebb dizájnban várható el, komolyabb újdonság például a keyboard, de alapvetően a gameplay szerencsére nem változott, új lehetőségek azonban akadnak, mint akár a többszörös (hármas) vokál, ami nem is olyan ritka híresebb együtteseknél. Az összesen 7 játékosnak azonban külön elosztóra lesz szüksége az elegendő mennyiségű USB portokhoz (4 hangszer + 3 mikrofon). A Rock Band 3 bizony nem egy olcsó mulatság, aki egy játékzenekar felállításán szervezkedik, annak mélyen a zsebébe kell nyúlnia, hiszen a régi hangszerek csak félig-meddig kompatibilisek, ráadásul a komolyabb Pro játékmód extra lehetőségeit ki sem használhatjuk velük. Először is ott az új dobfelszerelés, aztán ott a piszkosul komoly Fender Mustang, egy majdnem igazi gitár. Nem csak a 6 húr, de 102 különböző gomb aktiválható rajta, melyhez képest a korábbi Guitar Hero kiadások egyenesen nevetségesnek jönnek le. Ráadásul számos MIDI készülékkel kompatibilis, csak úgy, mint a 25 billentyűzettel ellátott és 2 oktávot biztosító keyboard. Ha pedig még így is kevésnek tűnne az összhatás, tavasztól kapható lesz talán(!) 50 ezer forint környékén a Fender Squier Stratocaster, mely már most legendának számít videojátékos berkekben, és kvázi egy igazi elektromos gitár, ráadásul külön ráköthető erősítőre. Így a hónapok során elsajátított tapasztalatot később már akár szólóban, saját magunk (tehát játék nélkül) is kipróbálhatjuk, ez pedig már tényleg hardcore, hiszen valós gitározásról beszélünk.



A legkomolyabb újdonságokat tehát a Pro módban leljük, ám már az elején szembetűnik az igen bő 83 darabszámú zenei választék, mely már az elejétől bármelyik módban, sőt akár még a szabad játékban is elérhető, tehát nem kell hozzá hosszas karriermódot végigszenvedni, pláne ha már jártasak vagyunk. A felhozatal pedig legnagyobb örömünkre igencsak színesre sikeredett, hiszen többek között találunk Beach Boys-t, David Bowie-t, James Brown-t, Deep Purple-t, Elton John-t, John Lennon-t, Queen-t, Roxette-et, Ramones-t, Anthrax-t, Faith no More-t, Rammstein-t, Slipknot-ot stb., sőt még Tokyo Hotel-t is. Tehát a zenei stílus számos szegmense átfedésre került kezdve a '60-as évek klasszikusaitól egészen napjaink híres slágereig. Ugyanakkor, mint ahogy az látszik, sokkal a populárisabb zenei oldal került előtérbe, Heavy Metal pl. kevésbé, de a tracklist így sokkal inkább kedvez az együttes minden egyes tagjának, kihasználva igen gyakran akár a keyboardot is.



















Habár engem nem különösebben vonz a popszakma, az intro kétségkívül komolyabb kedvcsináló a rockvilágból, ám ha nincs is körülöttünk egy kész együttes, vagy nem csak szabad röpke lazulásokra vágyunk, akkor se keseredjünk el, hiszen a karrier mód 600 különböző nehézségű kihívással kecsegtet. Némelyik közülük valóban piszkosul nehéz, ám az igazat megvallva, ha begyakoroljuk egy kedvenc számunkat, és csak azon játszunk újra meg újra, akkor, ahogy fejlődünk, szinte magától minden teljesítődik, és sorra nyílnak meg az új opciók akár a bandageneráló részlegben. A világranglisták, és a barátokkal való összevetések is külön motivációt adhatnak az újabb





rekordok elérésében, és számos a rajongók által kifogásolt Rock Band 2-beli hiba szintén orvoslásra került, mégis megmaradtak a jól bevált gameplay alapok. Bármikor be lehet szállni további tagként egy megkezdett számba, a felvételeknél pedig bármely hibánál vissza lehet tekerni korrigálva a kis bakit.





A három nagygép közül természetesen ismét a Wii marad alul, ami leginkább a grafikai körítés puritánabb megnyilvánulásában mutatkozik meg, ám egyébiránt egy teljesen korrekt portról beszélhetünk, mely tartalmazza a kulcsfontosságú online részleget is, mellyel a jó 1500 darabszámú zenei felhozatalt szintén megkapjuk, nem beleszámolva a későbbiekben letölthető címeket. Ráadásul szerencsére az egyéb játékmódokban – úgymint akár a saját banda kreálásában – sincsen hiány.

Az igazi szépséghibája az egész rockbanda vigasságnak kétségkívül a borsos ár, mellyel igen csak hamar szembesülünk, ha komolyabb közelségbe kívánunk kerülni a Rock Band 3-mal, hogy alaposan kiaknázzuk a lehetőségeit. Nem tudok, és nem is szeretnék pontos árat mondani, de egy teljes szett a játékkal együtt szerintem akár a 150 ezres határt is meghaladhatja (talán még keveset is mondtam), nem beszélve egy kellemes (és drága) hangrendszerről nagyképernyős HDTV-nk mellé. Szóval ha egy garázsban összeállunk, nem árt előre lefixálni az „együttes" tagjaival, hogy ki mennyire száll be a költségekbe, éppen ezért a Rock Band 3 nem is annyira a casual játékosok húzócíme lesz. Sokkal inkább a profiké, akik valamilyen oknál fogva tehetségtelenek az igazi hangszerekhez, ám egy kis mankóval, és persze sok-sok gyakorlással mégis kvázi csodákra képesek, akár számos buli igazi fénypontjává válva.

Soha korábban nem nyújtott még ennyire autentikus élményt egy hangszeres játék. Noha a Pro mód lehetőségei immáron a legelszántabb profiknak is maradéktalanul eleget tesznek, már a tartalom önmagában, és a felvarrt ráncú design, valamint a könnyed navigálás szintúgy nagyban kedvez a casual játékosoknak is. Akár kezdők vagyunk, akár profibbak, a keyboard-dal immáron teljes a lista egy komplett együtteshez, mely bár tényleg nem olcsó mulatság, de ha kicsit is vonz a téma, nagyon is megéri beleinvesztálni. Ráadásul itt már elmondható, hogy a sok-sok gyakorlás idővel valós tapasztalatot adhat, ami ha többet nem is, de igen komoly alapokat adhat valódi hangszereken való gyakorláshoz, az pedig ha másért nem is, hát a csajok rajongása miatt tényleg megéri, még ha csak egy-egy kisebb buli erejéig, akkor is…



Krisz

ROCK BAND 3

5

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Harmonix***
Multiplayer: ***2-7 fő***
Online: ***2-7 fő***
Felbontás: ***480p, 720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DPL II***

NAIL'D



nail'd



Amikor először tettem be a Nail'd lemezét az Xbox 360-ba, kissé vegyes érzelmek és gondolatok kavarogtak bennem. Egyrészt nem tudtam elképzelni, mit lehet az MX vs. ATV Reflex után nyújtani ebben a témában, amit még nem láttunk, ráadásul ez az egész amerikai stílusú, Mountain Dew-s, crossmotoros, quadbike-os téma valahogy kissé lecsengett az utóbbi pár évben. Ráadásul az európai játékosok szívéhez amúgy sem állt soha túl közel. A Nail'd tehát kissé feleslegesnek tűnt: mint ahogy eljárt az idő a gördeszkás játékok és Tony Hawk felett is, úgy gondolom, hogy ma már kissé kockázatos egy újabb ATV-s játékot kiadni, amikor Ken Block és Ricky Carmichael a menő.

Szóval, itt van nekünk most a Nail'd, úgyhogy nézzük, mivel is állunk szemben. Nos, azon túl, hogy olyan címe van, mint egy pornófilmnek, egy közepesen kicsi fejlesztő készítette, s egy közepesen közepes



kiadó jelentette meg, szóval továbbra sincs túl sok okunk a reménykedésre. A helyzet azonban kissé megváltozik, amint elindítjuk az első versenyt, és szembesülünk a korábban soha nem látott, arcgörbítően brutális tempóval. Olyan sebességet képzeljetek el, mintha a Burnoutot kombinálták volna a MotorStormmal, és utána a szörnyszülöttel megitattak volna három liter energiaitalt.

Mindennek az alapját a pályák képezik. Karrierünk során négy különböző tájegységen elhelyezkedő, teljesen extrém terepeken kell megküzdenünk a motorok sebességével és a fizikai törvényeivel. A karriermód szépen végigvezet minket: Amerikában kezdünk az arizonai sivatagban, majd egy nemzeti park erdős-füves vidékeire kerülünk, ahonnan pedig görög ihletésű területekre, végül pedig az Andok havas domborulataira jutunk el. Azt hiszem ebből remekül látható, hogy alapvetően változatosságban nem lenne hiány, de hiába a négy, alapvetően vidék, ha sajnos ezekre csak viszonylag kevés (csak tizennégy) különböző pályát sikerült építeni. Mindenesetre azért az elmebeteg ötletek még így is garantálják, hogy sokszor félpercenként sikongassunk a tévé előtt: folyamatosan szembekerülünk olyan helyzetekkel, hogy elhagyatott vonatsíneken kell mozdonyokat kerülgetni, repülőgépbelsőkben lavírozni, helikopterek által tartott égő gyűrűkön átugratni, és hasonlók.



Szóval a játék a környezetet tekintve elég komolyan elszakad a valóságtól, és ez rendben van, de sajnos hasonlóan álltak hozzá a fejlesztők a fizikához is, és az viszont nincs rendben. Oké, aláírom, hogy árkád anyagról beszélünk, és teljes mértékben lehet irányítani a verdákat a levegőben, de az azért kicsit túlzás, hogy a végigjátszás során egyszer sem kell megnyomni a féket. És nem csak azért, mert minden kanyart be lehet venni maximális sebességgel, hanem azért is, mert járművünk nem törik össze. Ha túlságosan elvétünk egy kanyart, beleszállunk valamibe, vagy más módon esnénk ki a versenyből, akkor sosem követhetjük végig az egész szerencsétlenséget, nem láthatjuk, hogy az ATV-nk, vagy motorunk darabjaira zúzódik a hegygerincen, hanem a játék egyszerűen visszadob a versenybe. A probléma, hogy sokkal jobban jövünk ki ezzel a megoldással, mintha fékeznénk, sőt, többször előfordult az is, hogy jobb pozícióba kerültem vissza, mint ahol a karambol









előtt voltam. Ráadásul a fizikai motor alapvetően egészen jónak tűnik, tehát kihagyott ziccer, hogy a hatalmas töréseket nem mutatják meg.

Persze a fejlesztőknek sem lehetett könnyű dolguk, mert nem csak saját hibánkból pusztíthatjuk el magunkat, hanem a játék egyszerűen néha annyira gyors, hogy lehetetlen követni. Ettől függetlenül úgy gondolom, hogy ez a jelenlegi rendszer, ami egyáltalán nem bünteti a karambolokért, nem valami jó, és nagyon könnyűvé teszi az egyébként is röhejesen egyszerű versenyeket. Abszolút semmi kihívást



nincs abban, hogy a dobogó legfelső fokán végezzük: az ellenfelek lassúak és buták, a mi járgányaink pedig alapból olyan gyorsak, hogy az valami félelmetes. Erre a gyorsaságra jön rá még a Nail'd egyik legtöbbet használt funkciója, a Burnout-szerű nitro-boost, ami nem csak arra jó, hogy átlépjük a hangsebességet, hanem arra is, hogy egyáltalán túléljük. Sokszor ugyanis nem jutunk el egy adott ugrató egyik végéből a másikba, ha nem használjuk. A boostot többféleképpen is visszatölthetjük: a legegyszerűbben egy tökéletes landolással, vagy kicsivel nehezebben például az ellenfelek kilökésével. Ez utóbbi nem egy egyszerű művelet, mert minden járgány nagyon pici, a játék pedig túl gyors.

De ne legyünk ennyire szűklátókörűek. Mi van akkor, ha nem vagy normális? Mi van akkor, ha valamikor a múltban az agyad felmondta a szolgálatot, és most egy darab epernek hiszed magad? Mi van akkor, ha elvesztetted mindkét karod Boszniában egy aknától, és most csak a kontroller nyalogatásával tudsz játszani? Nos, akkor nagyon is lehetséges, hogy mégis nehéznek fogod találni a Nail'd-et. De semmi baj, a fejlesztők mindenre gondoltak, úgyhogy lehetőségünk van tuningolni is a gépeket: a tournament során megszerezhetünk például új karosszériákat, felfüggesztéseket, motorokat, gumikat és kipufogókat, melyek mindegyike máshogy javítja kis kedvencünket. Megmondom a frankót: az egyjátékos mód során egyszer sem használtam ezt a lehetőséget, mert a játék így is annyira könnyű és annyira pörgős, hogy egyszerűen nem láttam értelmét.

Persze multiplayerben lehet haszna a dolognak. Itt tizenkét játékos mérheti össze reflexeit, az elérhető játékmódok pedig ugyanazok, mint a single esetében: szabad- és körversenyek, time challenge (ahol úgy nyerhetünk időt, hogy áthaladunk az ellenőrzőpontokon), illetve stunt. Utóbbi esetében különböző mutatványokkal kell több pontot elérnünk a vetélytársainknál, de sajnos az egész kicsit unalmas, és főként csak az ugratásokra és a sebességre épül – mint az összes többi játékmód.

Egy ilyen játéknál persze fontos a látvány, és a Nail'd ezen a téren nem okoz csalódást: a grafikát a Chrome 4 engine állítja elő, ami eddig olyan, minden tekintetben kiemelkedően átlagos játékokban bizonytalanított, mint a Call of Juarez és a Sniper: Ghost Warrior. Nos, itt alapvetően nincs vele baj, ami valószínűleg annak köszönhető, hogy a gázkar első lenyomásától kezdve durván elmosódik körülöttünk minden. Közelről azért látszanak az illesztési hibák, az elnagyolt textúrák és a tökéletlen részletek, de verseny közben a látvány teljesen oké.





A helyzet hasonló a soundtrack esetében is: valószínűleg senkit nem fog meglepetésként érni, hogy zúzós metált kapunk, ami azonban az eddigiek tekintetében viszont mégis meglepetés, az a licencelt bandák és számok minősége. Olyanokra tessék gondolni, mint a Slipknot, a Fear Factory, a Static-X, vagy a Queens of the Stone Age; komolyan mondom, néhány gyengébb Guitar Hero-rész simán megirigyelhetné a felhozatalt. A látvánnyal és az irgalmatlanul pörgős játékmenettel nagyon szépen kiegészítik egymást, még akkor is, ha sokan nem fogják szeretni ezt a műfajt.
Szóval, hogyan összegezhetnénk mindezt? Meglepő módon viszonylag egyszerűen: a Nail'd ugyanis egy tipikusan olyan játék, ami ugyan alapvetően nem kifejezetten jó, egy dologra viszont mégis kiválóan alkalmas. S ez nem más, mint az ötperces, adrenalin-pumpáló, tesztoszteron-égető csapatás. Ebben pedig odaveri még az új Need for Speedet is. De ennyi, és semmi több.

InGen

NAIL'D

3

Kiadó: ***Deep Silver***
Fejlesztő: ***Techland***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Krisztől

HOGYAN ÁLLÍTSUNK ÖSSZE HÁZIMOZIT

Lépésről lépésre (2. rész)

Költségvetés, avagy a házimozi vonalak 2. rész





Előző számunkban már elméláztunk a „házimozi" – mint fogalom – gondolatán, átbeszéltük hogyan is kéne kezdeni az egészet, és röpke betekintést nyertünk a kompakt házimozik világába. A komolyabb házimozi szakik véleménye ellenére szerintem egyáltalán nem rossz választás, különösen akkor, ha csak 100 ezer forint alatti büdzsében gondolkodunk, plusz totál kezdők vagyunk. Mozis hangzást kapunk, és össze sem hasonlítható a 10-20 ezres PC hangfalszettek nyújtotta élménytől, tehát az előbbi „tábornak" nagyon is tudom ajánlani. Ha tehát csak erre futja, egyáltalán ne szégyelljünk beruházni rá. Kétségünk azonban ne legyen, az IGAZI házimozi bizony a **különálló komponens**eknél kezdődik! Olyan házimozi rendszernél, ahol a system szívét lelkét egy AV erősítő nyújtja, és minden további komponensről, azaz hanghalakról és kábelekről is mi gondoskodunk. Ennek előnye a szabadabb mozgástér az összeállításnál, egyértelműen sokkal komolyabb hangzás, valamint sokkal tágabb opciótár, azaz nagyobb felhasználási terület. Hátránya igazából csak két „szimpla" tényre korlátozódik: nem olcsó mulatság, és nem árt némi szakértelem, habár mindenki, aki kicsit is vonzódik a technológiákhoz, hamar megtanulhatja, és garantálom, hogy imádni is fogjuk az egyes funkciók kiismerését. A határ pedig a csillagos ég, annyit költhetünk rá, amennyit csak akarunk. Egyértelműen bőven 100 ezer felett kezdődik a móka, de inkább ajánlott 200 ezer körül gondolkodni. Ez persze nem hangzik olcsón, de azt se felejtsük el, hogy a HDTV-kel szemben egy jól megválasztott hangrendszert évek után sem cserélünk le modernebbre, hosszú évek után is legfeljebb csak az erősítőt, a kábeleket és pláne a hangfalakat nem nagyon, a komolyabb modelleket sokkal inkább ékszerként csodáljuk és óvjuk.
Bizonyos tekintetben persze hátrány lehet egy bizonyos büdzsé-határ feletti gondolkodás, nagyon pici szobákban pl. jobb az 5.1, és ha csak nem rendelkezünk hatalmas nappalival, ne is feltétlenül erőltessük a 6.1, 7.1, illetve ennél is komolyabb rendszereket. Tényleg felesleges, némely esetben adott pénzösszegnél még rosszabb is. Lakásokba eleve nem is ajánlanék fél millió forintnál drágább szettet, hiszen a nagyon erőteljes és drága hangfalak egyszerűen nem is tudnak úgy szólni, mint célfelhasználási területüknél, a szomszédokról nem is beszélve. Mintha végig 1-esben kéne araszolnunk lakóövezetnél egy Lamborghinivel. A kevesebb tehát néha több. Ellenben ha házban lakunk, és a pénz sem akadály, bátran ajánlom az 1 milliós határt, de extrém esetben elmehetünk akár 20-30 millióig is, kvázi mozikban használatos csúcstechnológiát kapva varázsolva otthonunkba. Halkan megjegyzem, hogy a különálló komponenseket itt már akár több tucat részre is bonthatjuk, pl. külön equalizerre, dekóderekre, csatornánkénti végfok erősítőkre stb., és persze vannak olyan milliós nagyságrendű központi rendszerek, melyek már előre tartalmazzák akár a következő 5-10 évben bevezetendő általános technológiákat, de amúgy is folyamatosan frissíthetőek szoftveresen.

Egyes komponensek költségvetési arányai – Leggyengébb láncszem elve

Mennyit költsünk tehát különálló komponensekre? Nincsen rá pontos képlet, mint említettem, lakásba 200 ezret tartanék optimálisnak, de újoncként akár 100-150 körül is tökéletesen elégedettek leszünk az eredménnyel, de mint írtam, a fél milliós határt nem érdemes lakásban átlépni. Házban az 1 milliós határt is bátran elérhetjük, de ha csak nem vagyunk benne nagyon régóta a házimozis berkekben, és nem rendelkezünk határtalan pénzösszeggel, még ez esetben sem érdemes 2-3 milliónál többet invesztálni, egyszerűen nem éri meg. Sőt azt mondom, a klasszikus erősítő+hangfalak elgondolás 1.5-2 millió forintig tökéletesen kielégítő. Ilyen kategóriában is bőven találkozunk már 9 vagy akár 11 csatornás berendezésekkel, és ha igazán értünk hozzá, nem túlzás azt állítani, hogy ezek után sok esetben hiányosnak fogjuk érezni számos moziterem hangvisszaadását. Na persze ne felejtsük el, hogy más egy otthoni akusztika, míg ezekben a termekben akár 300-500 fő számára kell elegendő hangerőt biztosítani, így pl. a Korda terem (Corvin filmpalota) '96 őszétől 20x7 méteres vászonnal és 40 ezer wattos teljesítménnyel fogadta a nézőket. Gimisként imádtam is odajárni, a Függetlenség napja premierjén pedig konkrétan becsináltam.
Na, de ne szálljunk el ennyire, maradjunk a realitás mezején, és gondolkozzunk egyelőre 100 ezrekben, ám mielőtt bárki az előbbiek hallatán elbizonytalanodna, higgyétek el, ez már bőven a kiváló minőség árkategóriája, az ún. „highend" szegmens pedig már irreális mértékben igazodik árával a többlettudásához képest. Oké, az árat tehát mondjuk körülbelül meg tudjuk már saccolni, **gyakran eleve pénztárcánk (és persze a család) szab műszaki hóbortunknak határt, nem pedig józan eszünk.** Akad azonban egy fontos kérdés, hogy mire mennyit költsünk? Legyen egy kimagasló erősítőnk? Vagy legyen egy durva mélynyomónk, és akkor úgyis brutális lesz a hangerő? Induljunk ki abból, hogy veszünk drága kábeleket, és akkor minden jel alapból szuper minőségben kerül reprodukálásra?







Az egész rendszer egy láncolat, valahogy így: forrás, erősítő, végül hangfalak, mindez összekötve kábelekkel. Sokan abból indulnak ki, hogy minden a forráson múlik, a lánc elején, így egy baromi jó Blu-ray, vagy CD lejátszó, vagy akár a PS3 minőségén múlik minden. Megint mások úgy érzik a hangfalak a legfontosabb tényezők a lánc végén, megint mások pedig úgy gondolják az egész minőséget általánosan javítja és ki tudja emelni egy komoly receiver. Való igaz, hogy egy-egy szegmens tuningolása, azaz egy jobb erősítő, jobb hangfal, jobb CD lejátszó stb. tényleg javíthat az egész rendszeren, de valójában **akkor vagyunk igazán jó nyomon, ha egymáshoz passzoló mértékben osztjuk el az összeget az egyes komponensek között,** és itt lép a képbe a **leggyengébb láncszem elve.** Egy lánc álljon bár javarészt nagyon erős láncszemekből, csakis olyan erős lehet, mint a leggyengébbik. Másik hasonlattal élve, egy hajókordon legfeljebb milyen gyorsan haladhat? Olyan gyorsan, mint ahogy a leglassúbb hajó maximális sebessége megengedi. Hiába van tehát egy piszkosul drága vadiúj hangfalszettünk, csakis azt képesek reprodukálni, amilyen jelet kapnak. Hiába van egy nagyon komoly erősítőnk gyenge hangfalakkal, hiszen ha versenyautónkra utcai gumikat szerelünk, már az első kórnél kidurrannak, és összevissza csúszkálunk vele. Egy komoly erősítő előbb-utóbb kinyírja a gyenge hangfalakat, de a fullra tekert gyenge erősítők torz jelei sem tesznek jót sem a hangfalaknak, sem pedig fülünknek. És mit sem ér egy komoly rendszer, ha az olcsó gagyi kábeleknek köszönhetően csak a minőség 70 %-át képes nyújtani (vagy annyit sem), tele nem kívánatos zavarokkal.
Létezik egy jól bevált alapvető irányelv, amit már jó ideje használnak házimozis berkekben, még pedig a **40:30:20:10-es árarány.** Ez azt jelenti, hogy a tervezett összeg 40 %-át érdemes hangfalakra, 30 %-ot az erősítőkre, 20 %-ot a forrásra, valamint min. 10 %-ot a kábelekre, esetleg további kiegészítőkre költeni. Mindez persze rugalmasan kezelendő, de mindenképpen mérvadó. Ugyanakkor én kicsit formálnék rajta, hiszen a forrás árának mértékét korábban még zömmel DVD lejátszókra értették, ma pedig ez esetünkben gyakran egy játékkonzol. Amennyiben rendelkezünk PS3-mal, szerintem 150-200 ezres hangfalszettig nem is kell külön komolyabb BR vagy DVD lejátszó, pláne, hogy ez inkább annak függvénye, hogy milyen HDTV-vel rendelkezünk. Egy 300 ezres HDTV-nél már tényleg nagyon érdemes elkezdeni nézelődni, pláne 360 és Wii tulajokra gondolva. 40-től optimális, de 60 ezerért már nagyon ütős (pl. Panasonic) BR modelleket találni, 100+ ezres Pioneer/Sony típusoknál komolyabbat pedig megint csak akkor célszerű keresni, ha csúcsmodellekben gondolkodunk. Megint más téma, ha külön zenéhez, pl. magas adattartományú hangtárolókhoz (DVD-Audio/SACD) keresünk lejátszót, ez esetben külön árat kell hozzá kalkulálnunk igényeinknek megfelelően, és pláne csak 200 ezer feletti hangrendszer kategóriában. A forrás változó jellege miatt én tehát módosítanám a fentebb említett képletet 52:38:10-ra, kizárólag a hangfalszettre, erősítőre és a kábelekre vonatkozóan (utóbbinál azért továbbra is „csak" 10 %, nem pedig 13 %, mert az előbbi képletnél a kábelek árában a videokábelek is benne voltak). Ne sajnáljunk pl. 50-70 ezret költeni kábelekre egy fél milliós rendszer esetében, higgyétek el megéri, 15 %-ot azonban ne haladjon meg a kábelezés, egyszerűen nem érdemes. A hangfalszett ára is inkább 5.1-es kiszerelésben igazodjon az erősítőhöz, így ha később akár 7.1-esre bővítjük, azt már extra költségként számoljuk fel. Az arányoknál persze vegyük figyelembe a különleges eseteket, így ha nagyon hosszú kábelekre van szükségünk, akkor inkább extra költsünk az extra méterekre, mintsem, hogy olcsóbbakat vegyünk. Azt se felejtsük el, hogy ha gyakoribb zenei felhasználást tervezünk, ebben az esetben kulcsfontosságú a front hangfalak minősége, és nem árt, ha már önmagában relatíve közel áll a receiver árához. Az alapvető 5.1-es szetten belül egy optimális arány legyen mondjuk kb. 43:21:21:15, ami sorrendben a front pár, hátsó pár, mélynyomó és center arányára vonatkozik. A front hangfalak egyenként tehát kerülhetnek kb. ugyanannyiba, mint a mélynyomó, és mondjuk kétszer annyiba, mint a hátsók, a center pedig mondjuk az egyes frontok árának 70-80 %-át teheti ki. Mindez persze csak egy szubjektív irányelv, a highend szegmens felé haladva pláne rugalmasan kezelendő, és azt se felejtsük el, hogy szettben vásárolva gyakran akár 20-30 %-ot is spórolhatunk.
Saját példával ábrázolva, nekem most egy vadonatúj 200 ezres 5.1-es Wharfedale hangfalszettem van, melyből 110 ezer lenne külön a front (de szettben természetesen olcsóbb), körülbelül 10 ezer forintos rézkábellel a hangfalakhoz, plusz külön 6 ezres subcsatlakozóval a mélynyomóhoz, valamint egy régi – anno 50-60 ezres – erősítőm. A forrástól most tekintsünk el. Önmagában a hangrendszert tekintve a legerősebb komponensem most egyértelműen a front hangfalpárom, és kellemesen igazodik hozzá a center, a hátsók, valamint a sub. A Denon erősítőm ellenben, mely bár nagyon decens kis darab, ilyen szetthez már kissé szerény, és bár komolyan szól, erőteljesebb hangzásnál már érződik erejének határa, zeneanyagnál még inkább, így nem mutatkozik meg vele igazán a hangfalak tudása. Egy körülbelül 150 ezres erősítő passzolna igazán. A 140 ezres Denon AVR-1911 például a következő nagy álmom, hiszen a szettet még 7.1-esre bővítve is makulátlan teljesítményt nyújtana. Következő pont a kábelezés, mely a subhoz vásárolt új cuccnál már megfelelő, ellenben a 10 ezres csupaszított végű 5.0-s összeállítás csak a mostani erősítőmhöz passzol. Vagyis ha majd beruháznék az AVR-1911-esre, nem ártana még 30 ezer forintot áldoznom a frontokra, centerre, és a hátsó hangfalakra, azaz mondjuk összesen 20 méterrel számolva körülbelül 1500 forint/méteres kategóriában szemezgetve hangfalkábelekkel.
Egy teljesen más példával élve pedig, ha valaki mondjuk 150 ezret kíván áldozni a mókára, akkor érdemes kinéznie magának egy 50-60 ezres erősítőt, 70-80 ezres hangfalszettet, majd kb. 15 ezret áldoznia a kábelekre. Ha viszont valaki akár 300+ ezret is szán rá, és a mozizás mellett erős zenerajongó, akkor kiindulhat abból, hogy a képletet kissé felborítva választ egy közel 100 ezres erősítőt, és egy közel 200 ezres hangfalszettet, melyből csak a frontok külön nyugodtan elérik a 100 ezres kategóriát (azaz darabja kb. 50/50 ezer), helyet szorítva persze a 20-30 ezres kábelezésnek, lehetőleg jobb csatlakozást biztosító banándugóval, **a minőség ugyanis drága, de hosszútávon nagyon kifizetődő.**



Folytatása következik…

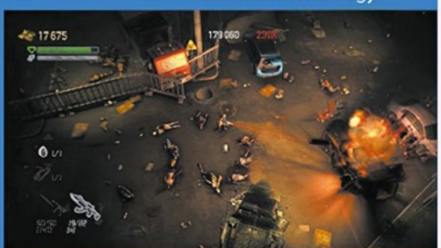
Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 9.99£

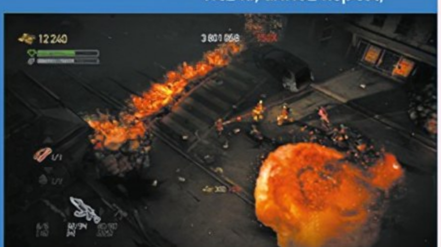
DEAD NATION

Manapság a zombis témák reneszánszukat élik. Gondolok itt főleg a videojátékokra. Itt volt nekünk a Dead Rising 2, a Burn Zombie Burn, a Call of Duty: Black Ops zombi módja és még pár alkotás. A legújabb testvért Dead Nationnek hívják és leginkább a „28 nappal később"-höz tudnám hasonlítani (a filmhez). A történetről pár szóban: egy vírus terjed el a bolygónkon, ami megfertőzi az emberi lakosság döntő hányadát. Te a főhős, vagy főhősnő valami miatt immúnis vagy a kórra, így aztán nagyon egyedül érzed magad egészséges emberek híján. Útra kelsz, hogy hátha akad egy-két normális polgártárs még a földön. A továbbiakat nem szándékozom lelőni. 10 pályán kell átverekednünk magunkat, ami csöppet sem valami egyszerű dolog. Annyi könnyítés van benne, hogy ha netán akad egy haverod, akkor kooperatív módban is végigküzdhetitek magatokat a kampánymódon. Ha esetleg nem mondtam volna, felülnézetes TPS-sel van dolgunk hölgyeim és uraim. Elég pofásan néz ki, ahhoz képest, hogy PSN játék. Egy érdekes információra hívnám még fel a figyelmeteket. Minden pálya végén összegzi a gép, hogy a nemzeted hányadik helyen áll a zombiírtásban a világon. Kicsiny hazánk a cikk írásának pillanatában a 36-ik volt az 57-ből, ami talán nem is olyan rossz eredmény, lévén, hogy nincs is PS Store-unk. Mindent egybevetve mindenkinek ajánlom, aki még nem unja ezt a témát, mert a sok csúnyácska mű között azt hiszem ez egy csiszolatlan gyémánt!











PLAYSTATION Network

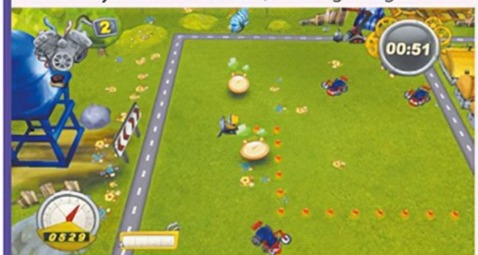
Picachu

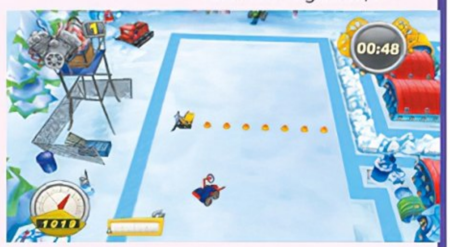
Ár: 2.49£

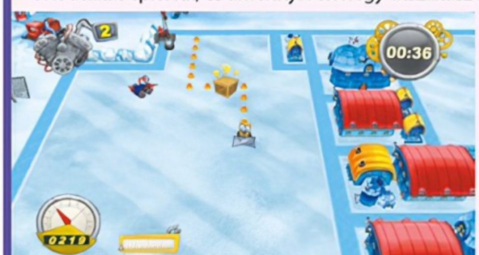
URBANIX

Most egyesek azt gondolhatnák, hogy „ezt"? Ezt minek? Ezt, hogy? És különben is, ez a game mit keres egyáltalán ennek a lapnak a hasábjain? De, ha jobban belemélyülsz az Urbanixba, két dolgot fogsz levonni következtetésképpen. Az első: úristen, már eltelt 45 perc. A második: de ezzel a játékkal? Hát nem egy Dragon Quest az biztos, de valamiért mégis úgy gondolom, hogy illik róla írnom pár mondatot.

A szoftvert a régi idők PC-s játékai ihlették, ahogyan az áll a bemutató soraiban. A grafika, a hangulat, a kezelés, tényleg erre enged következtetni bennünket. Adott egy kis aranyos útépítő gép, amit mi irányítunk. A feladatunk igen egyszerű: adott időlimit alatt létrehozni egy meghatározott nagyságú várost. Ezt úgy tudjuk kivitelezni, hogy az üres placcon utakat építünk, és amennyiben négy útszakasz kitesz egy négyszöget, úgy automatikusan a területen házak képződnek. Egyszerű mi? Nem az, legalábbis egy idő után. Ugyanis a gonosz faaprító gépek arra tették fel életüket, hogy a mieinket megszűntessék. Ők is itt mozognak a pályán fel-alá és nem tanácsos, hogy beleérjenek az útépítési vonalunkba, hiszen akkor elvesztünk egy életet. Ez a későbbiekben megtoldódik egy döngölő géppel, akinek a feladata, hogy az általunk létrehozott épületeket lerombolja. Háromféle pályatípuson kell az idővel megküzdve metropoliszokat létrehozni, amelyek egyike a jégmezőkön, másik a holdon játszódik. A játék így körülbelül ennyi, mégis van egy olyan varázsa számomra, amiért fél órákat is elszórakoztam vele, hogy sikerüljön megcsinálnom egy-egy szintet. Véleményem szerint ezt a gammát lehet szeretni, vagy nem szeretni. Köztes állapot nincs, szóval ezen dolgok figyelembevételével töltsétek le.











PLAYSTATION Network

Picachu

Ár: 9.99£

Eat Them!

Egyszerű, mint a faék, mégis kellemes perceket tud hozni ez a játék. Talán így kellett volna zárnom ezt a cikket, de valamiért mégis inkább így kezdem. Két okból: lehet, hogy neked ennyi is elég ahhoz, hogy beruházz rá, kettő: sok mindent nem nagyon lehet ehhez hozzátenni.



Na jó: képzeljetek el egy várost, ami tele van nyüzsgő élettel, emberek mennek a munkába, buszok várják az utasaikat a pályaudvarokon, a TV-s helikopter épp a reggeli dugóról tudósít a helyi adó műsorának. Amikor is egy böhöm, csúnya nagy szörny megtörni próbálja ezt a városi idillt. Hogy sikerül-e? Rajtad múlik. Kilenc fejezet számos pályáján bizonyíthatjuk be magunknak, hogy néha jó a rossz oldalon állni. A küldetés egyszerű: törj, zúzz, okozz minél nagyobb kárt egy meghatározott időn belül. Olykor ez a feladat módosul egy kicsit abban, hogy minél rövidebb idő alatt verekedd át magad a városon körök megtételével. Néha meg túl kell élned a rendfenntartók támadásait, amit feléd hajtanak végre. Hiszen előbb-utóbb ők is megjelennek itt. Először csak rendőrök kispisztollyal, de később bedurvulnak, tankkal, helikopterrel, harci robotokkal próbálják megakadályozni, hogy kedvenc városuk a föld felszínével legyen egyenlő rangú. Szörnyekből sokféle van, de hála a szörnygenerátornak mi is kreálhatunk magunknak tetszőt. A fején át, hogy milyen félelmetes legyen, egészen a lábáig, hogy mennyire gyors legyen, mi választunk ki mindent. A küldetések minél jobb teljesítésével kapunk ajándékba egyre hatékonyabb szörnytestrészeket, melyekkel könnyebben hentelhetjük a jónépet, akár egyszerre 4-en offline co-op módban is. Mindent összevetve: Egyszerű, mint a faék, mégis kellemes perceket tud hozni ez a játék. Vagy ezt már mondtam?









PLAYSTATION Network

Picachu

Ár: 2.49£

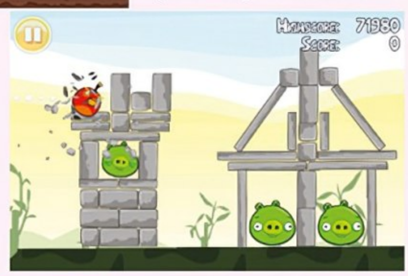
Angry Birds

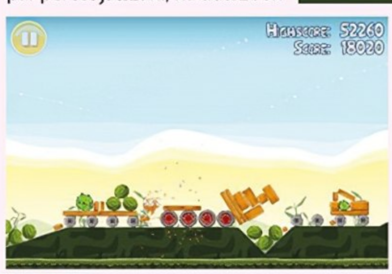
Az iPhone tulajok már jól ismerhetik az Angry Birds-öt, sőt igazi sokmilliós sikercímmé vált, és úgy általában az androidos okostelefonokkal rendelkezőknek sem okozhat már túl nagy meglepetést a muris minijáték. A dühös kis madárkák első körben a PSP és PS3 rendszereket, majd állítólag a későbbiekben akár még a 360-at és a Wii-t is betámadhatják. Akik nem ismernék még a játékot, dühös kis csőrös brigádról van szó, akik vendettát kívánnak venni a torkos kis zöld, bugyuta malacokon, mivel szétdúlták fészküket, és csemegéztek a tojásokból. A különböző kis instabil építményekben megbújó röfiket összesen 63 szinten át bombázhatjuk a csúzlival kilőtt tollas népséggel. A vicces rajzfilmes körítésen túl elsősorban a kellemes fizika nyújtja az igazi hangulatot, ami miatt ennyien imádják nap, mint nap tolni, hogy sorra döntsék le a fából, kőből, illetve üvegből összerakott tákolmányokat, eltiporva bennük a malacokat. A madarak és a tákolmányok, és ezzel együtt persze a kihívás is minden szinten változik. Az egyetlen érdemleges változás, hogy érintőképernyő híján analóg karral húzzuk hátra a csúzlit, az L1/R1-el pásztázhatsz a pályán. A port maga tehát egész korrekt, a lehetőségek szerint HD kompatibilissé is varázsolták, ráadásul olcsón letölthető, a probléma mással van. Nagykijelzős érintőképernyős mobilokon jó kis fun, bármikor leülhetsz vele pár percet játszani, ha útközben vagy, így hasonló okokból PSP-n is jópofa, még analóg karokkal is. PC-n is el tudnám képzelni az 5-10 perces kávészünetben, és igazából bárkinek bátran ajánlom, hiszen remek móka, de kérdés, hogy egy nagyképernyős HDTV előtt ülve mennyire tud majd lekötni.











PLAYSTATION Network

Picachu

Ár: 800 MS Pont

ilomilo

Mielőtt nyakig elmerülnék a rovat folytatásában, engedjétek meg, hogy egy örömteli szolgálati közleménnyel kezdjem mondandómat. A hivatalos Magyar LIVE piactéren elérhetővé vált kettő darab INGYENESEN letölthető játék, amik a Harms Way és a Doritos Crash Course névre hallgatnak. Aki tehát még nem tette volna meg, az zúzzon a géphez és szipkázza le eme stuffokat, mert az jó lesz neki. Higgyetek nekem! És most térjünk rá a lényegre, nézzük meg mit kapunk a pénzünkért, ha gépünk merevlemezére invitáljuk az Ilomilo nevezetű logikai/ügyességi játékot.



A rendkívül egyedi érzésvilágú produktum célja igen egyszerű: adott két jó barát, Ilo és Milo, akik bár nagyon szeretik egymást, mégis mindig eltévednek a játéktérként szolgáló kockákból felépített platformon. A mi feladatunk lesz tehát, hogy ezt a két jó barátot egymáshoz navigáljuk, ám a történet persze nem ilyen egyszerű, hiszen előrehaladásunkkal arányosan a pályák is egyre bonyolódnak, ráadásul több síkon is mozoghatunk kék, illetve piros karakterünkkel. Összesen négy fejezet, azokon belül 49 pálya található ebben az igen decens grafikai körítéssel és gondolkodtató játékmenettel megáldott stuffban, mely garantáltan önfeledt kikapcsolódást fog nyújtani kicsiknek és nagyoknak egyaránt. Jó hír, hogy akár egy barátunkkal karöltve is végigmasírozhatunk a könnyűnek nem nevezhető szinteken, ilyenkor az egyik player Ilo-t, a másik pedig Milo-t irányítja, ami egyrészt azért jó, mert nem kell mindkét karakterre koncentrálnunk, másrészt pedig két agy okosabb, mint egy.





Sajnos negatívuma is van a gaménak, mégpedig az, hogy a szavatosság nem a legjobb, ugyanis néhány óra alatt eljuthatunk a Happy End-ig. Bár a hamarosan elérhető DLC-kkel rápakolhatunk még pár órácskát a játékidőre, jobb lett volna, ha ezt nem csak külön megvásárolható kiegészítőkkel érhetnénk el. Én nyugodt szívvel ajánlom az Ilomilo-t azoknak, akik a sok öldöklés mellett valami könnyedebb szórakozásra vágynak. Megéri a pénzét.



XBOX LIVE arcade

Zumics

Ár: 800 MS Pont

A World of Keflings

A World of Keflings egy jópofa, erőszakmentes stratégia játék, ami a két ével ezelőtti Kingdom of Keflings szekvenciális folytatása. A progi legfőbb erénye, hogy a mostani RTS-ektől eltérően nem a rombolásra, hanem az építésre helyezi a hangsúlyt, ezért a célunk egy teljes királyság létrehozása lesz, virágzó gazdasággal, boldog telepesekkel, meg mindennel, ami egy fejlett társadalomhoz kell.

Városaink lakói a mélynövésű keflingek, akiknek mindenük a móka és kacagás, a vidámság és a szórakozás. A játékosnak, azaz nekünk kell megteremtenünk azokat a körülményeket, hogy keflingjeink valóban jól érezzék magukat és mindig boldogok legyenek. Ez egyébként rendkívüli odafigyelést igényel, hiszen nem tudunk „egy kattintással" építkezni, mert még azt is ki kell gondolnunk, hogy a házakhoz szükséges alapanyagok mi módon jussanak el a célterületre, illetve az sem mindegy milyen intézményt hova húzunk fel. Ezen apropókból kiindulva tehát beleképzelhetünk egy masszívan addiktív játékmenetet, - észre sem vesszük és már el is röppent néhány óra keflingjeink istápolásával. Szavatosság szempontjából tehát igen jónak nevezhető a KOF, hiszen akkor is legalább 8-9 órába telik egy végigjátszás, ha csak a kötelező feladatokra fókuszálunk, de ha saját szánk íze szerint próbáljuk tökéletesre csiszolni felépített birodalmunkat, úgy ez az intervallum jócskán tovább tágítható.







Az elődhöz képest számtalan apróbb változtatás is implementálásra került, de talán a legnagyobb újítás az, hogy ezúttal három különböző territóriumon is ténykedhetünk: az eddig is látott erdős lokáció mellé bekerült még egy sivatagos, illetőleg egy fagyosabb, jég borította terület is. Grafikailag sajnos szinte semmit nem fejlődött az első részhez viszonyítva, bár egy ilyen műfajú/stílusú játéknál ez nem feltétlenül baj – én speciel örültem volna, ha látok némi javulást. Összességében azonban pozitív irányba billen a mérleg a nyelve, ahogy pár sorral korábban írtam: a World of Keflings egy nagyon jópofa, addiktív alkotás, ami garantáltan kellemes kikapcsolódást nyújt majd minden galamblelkű stratégának.



XBOX LIVE arcade

Zumics

Ár: 800 MS Pont

Raskulls

A Raskulls egy őrült jó és rendkívül mulatságos platformer-puzzle hibrid, melyben mókás kis csontvázakat ismerhetünk meg, s játszhatunk velük több, mint 60 szinten keresztül. A game egy tipikus balról jobbra haladós két dimenzióban játszódó történet, ahol a végcélunk a világ megmentése lesz a gonosz fenyegetettségtől. A dolog pikantériája, hogy a pályákon nem tudunk csak szimplán végigrohanni, mivel rengeteg olyan rész van, ahol Mr. Drillerhez hasonlóan át kell fúrnunk magunkat varázspálcánkkal, vagy néhány felvehető extra fegyverrel, különösen odafigyelve a fejünkre zúduló sziklákra és egyéb nyalánkságokra. Sőt. Nem egyszer igen komolyan el kell gondolkodnunk azon, merre menjünk tovább, mert sokszor több út is kínálkozik, de csak az egyik biztonságos.



A Raskulls fő része a Mega Quest nevezetű játékmódozat, melyben egy Super Mario World/Donkey Kong Country-féle térképen navigálva juthatunk el egyik pályáról a másikra. A helyszínek változatosak, illetve ellenfélből is igen sokféle található a stuffban és ahogy említettem, kihívás is akad gazdagon. Grafika- és hangzásügyileg viszont semmi kiemelkedőre ne számítsunk, minden átlagos, szokványos: sajnos nem nagyon találkozunk az Ilomilo vizualitásához fogható egyediséggel.



A játékot 3 barátunkkal kiegészülve is játszhatjuk az Xbox LIVE rendszerén keresztül, vagy akár együtt összeröffenve, offline-ban is csapathatjuk a mókát. További játékmódok a Grand Prix és a Quick Race, melyekben a nevükből adódóan értelemszerűen az lesz a célunk, hogy egy adott arénát (aréna csokrot) az ellenfeleinknél gyorsabban teljesítsük.





Érdekesség, hogy a most bemutatott három produktum bizonyos szinten kapcsolatban áll egymással. A Raskullsban játszható karakterekké unlockolhatjuk Ilo-t és Milot, illetve egy keflinget. Az Ilomiloban Raskulls, illetve Kefling kosztümöt nyithatunk meg, a Keflings-ben pedig mind a raskulloknak, mind pedig Ilonak és Milonak építhetünk házikót.

A platformer stílus kedvelőinek kihagyhatatlan, a többiek viszont vásárlás előtt mindenképp töltsék le a trialt!

XBOX LIVE arcade

Zumics

Ár: 800 MS Pont

Bomberman Live Battlefest

Gyújtózsinórt begyújtani, harcra fel! Megérkezett a videojáték történelem egyik legismertebb frencsájzának legújabb tagja, a Bomberman LIVE: Battlefest. A nagyszerű partijátékban mindenből többet kapunk, mint eddig: nyolc személyes on-line, négy új játékmód (Capture the Flag, Bankroll, Paintbomb és VIP – ezekből a CTF és a VIP csapat alapú), öt új felvehető extra cucc (power-up), rengeteg mókás öltözék, vadonatúj arénák, de a legnagyobb újdonság az, hogy saját avatarjainkkal is harcba szállhatnak. A szemfülesebb olvasók bevezetőmből elcsíphettetek egy fontos infót, mégpedig azt, hogy ebben a részben a hagyományos „free 4 all" módozat mellett megjelent a team play, azaz csapatjáték is, amit szerencsére a LIVE rendszeren túl offline-ban is élvezhetünk.



Nem ismered a Bombermant? Semmi gond, nézzük is miről szól a játék: minden aréna egy nagy négyzetrácsos mezőből áll, ez a játéktér. Ezen a területen vannak fix, illetve kirobbantható akadályok. A leamortizálható tereptárgyak alatt gyakran találunk felvehető extrákat, ami karakterünk ilyen-olyan képességeit hivatott tovafejleszteni. Ezeket az akadályokat egyetlen fegyverünkkel, a bombával tudjuk megsemmisíteni, amiből először mindig egy darab van, de a sok extra motyesz felvétele után már több is készletre kerül. Célunk a pályán lévő ellenfelek hidegre tétele, majd egy ajtó megtalálása – amit szintén egy szétzúzható akadály takar –, amin belépve a következő szintre kerülünk. És kezdődik minden elölről. Lehet, hogy így leírva nem tűnik valami izgalmasnak, de higgyetek nekem, ettől jobb partijáték nincs, hatalmas bulikat lehet a Bombermanra építeni, mert nagyon erős hangulata van és egyszerűen mindenkit a képernyő elé bilincsel! A játék hamarosan PSN-re is meg fog jelenni!







XBOX LIVE arcade

Zumics

ELVESZETT EREKLYÉK OSZTOGATÓI

WWW.KONZOL.EU



Köztudott tény, hogy a Wii (és úgy általában az éppen aktuális konzolgeneráció) legjobb platformjátékait Mario és különféle hallucinogének hatása alatt álló változatos kompániája szállítja, éppen ezért nem tartozik a könnyebb esetek közé ezen a területen labdába rúgni egy teljesen új címnek, mely nem élvezi rajzfilm, élőszereplős mozgókép vagy képregény támogatottságát. Még akkor sem, ha történetesen egy olyan alkotásról van szó, mely innovatív játékmenetével képes volt a kritikusok egyöntetű csodálatát kivívni. Sajnos vitathatatlan erényei és egészen szép eladási mutatói (700.000 példány világszerte) ellenére a THQ üdvöskéje idehaza masszív ismeretlenségének örvend, így mielőtt beütne 2011 első felében érkező immár multiplatform második rész, ideje megismerkedni a Colour Underground harcának történetével.









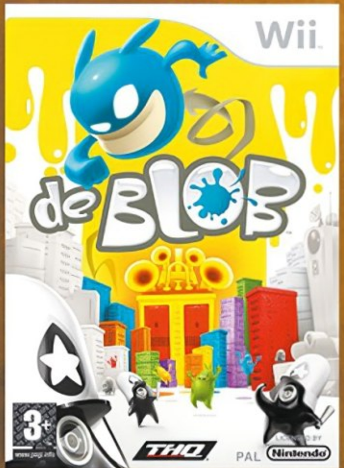
Chroma City valaha egy gyönyörű szép, színes, élettel teli város volt, ám akkor jött Comrade Black, valamint az INKT Corporation, és baromi gonosz módon mindent beszürkítettek, a lakókat pedig lélektelen és unalmas munkák végzésére kárhoztatták (ehhez mondjuk speciel nem feltétlenül kell katonai elnyomás, mivel a legtöbb ember a valóságban is ezt csinálja – önszántából...). Ám egy végtelenül laza paca kimarad a szórásból, mivel jól(?) megérdemelt szabadságát tölti mondjuk a Bahamákon, ám látva a sivár, uniformizált új világot, rögvest felbuzog benne a vágy, hogy belekezdjen a város felszabadításába. Ez alapjáraton a következőképpen történik: a Nunchuk segítségével odanavigálod a folyékony halmazállapotú hőst a pályákon mászkáló újratermelődő paintbotok valamelyikéhez, mely esemény örömteli mellékhatásaként felruházódsz valamelyik alapszínnel. Ha ezen állapotodban hozzáérsz valamelyik szürke tereptárgyhoz vagy elnyomott sorstársadhoz, az nyomban felveszi eredeti formáját, így baromi látványos módon gyakorlatilag azonnali, szemmel látható módon lehet életre kelteni a helyszíneket és az unalmas, fakó épületek első érintésre a zene ritmusára bugizó táncközponttá alakulnak. Megkötések persze azért vannak, ami ebben a konkrét esetben főleg az időt jelenti, melyből megszabott mennyiség áll rendelkezésre minden pályán. A szerencsére igen bőre szabott keretet az óra ikonok felvételével és a küldetések teljesítésével lehet valamelyest kitolni. Ha már így szóba kerültek ez utóbbiak, ejtsünk is róluk pár szót, hiszen tulajdonképpen ezek képviselik a de Blob lelkét.



Összesen négy típusú feladat elvégzését vághatják hozzánk az illetékesek (érdekes, hogy a legnagyobb lázadók végig csak ülnek a seggükön, míg mi egyedül szétverünk egy teljes hadsereget...): van, hogy jelzőbójás versenyen kell célba érni, meghatározott számú ellenfelet kiiktatni, bizonyos színűre festeni egy épületet, vagy éppen fontos INKT gócpontokat megsemmisíteni. Teljesítésük a plusz idő és az elnyomottak felszabadításának feldobó tudata mellett azért is fontos, mert csak így nyílnak meg a pálya végi lelakatolt kijáratok. Amíg azonban odáig eljutunk, a platformerek olyan szokásos veszélyforrásain kell átverekedni magunkat, mint a tüskék, a forró sütőlapok, az elektromosság és a máshol nem igen látott tinta, mellyel ha eltalálnak, lelassul a tempónk és rohamosan elkezd csökkenni az életerőnket szimbolizáló festék méterünk, így ilyenkor gyorsan be kell célozni a legközelebbi víztartályt a halál beállta előtt. Nagyon tetszett, hogy a színkeverés pont úgy működik, mint a valóságban, azaz ha mondjuk valamit zöldre kell festeni és történetesen sárga színben pompázik karakterünk, akkor egy kék színű paintbotot érdemes becélozni a kívánt hatás eléréséhez. A helyszínek között a sztori eseményeit kis rajzfilmek mesélik el, melyek kellően fárasztóak ahhoz, hogy egy-egy mosolyt csaljanak az ugrálásba belefáradt gémerek arcára.



A mosoly aztán később könnyen grimaszba fordulhat, mert a nehézségi szint emelkedésével párhuzamosan válnak bosszantóból végtelenül idegesítővé az irányításból adódó bénázások. A Wiimote pöcögtetésével végrehajtandó mozdulatok sajnos nem elég precízek, nem ritka a félreérzékelés, és amikor már tizedszer pattan le festékpacánk a falról ahelyett, hogy lágyan végiggördülne rajta (mindezt persze legtöbbször valamilyen halálos terepakadály fölött), az eléggé meg tudja tépázni az amúgy parádésan jó játékélményt. Mivel a folytatásban elviekben minden hibát javítanak majd, logikus lenne a konklúzió, hogy inkább azt szerezzétek be, de mivel az elbaltázott második részekkel Dunát lehetne rekeszteni, inkább menjetek rá a tutira, manapság úgyis egészen olcsón hozzá lehet jutni, a második rész beváltott/beváltatlan ígéreteiről pedig jelen magazin hasábjain olvashattok hamarosan verdiktet.





de Blob
(Blue Tongue Entertainment / THQ)

Gitaroo Man Lives!

A „gitár", illetve „videojáték" szavak közös kontextusban való említésénél valószínűleg a gamerek 99%-ának a jelenleg erősen leszállóágban manőverező Guitar Hero, illetve Rock Band sorozatok jutnak eszébe és ennyi. A jól értesültek esetleg hosszabb-rövidebb gondolkodási idő után bemondhatják a Jam With The Bandet, vagy esetleg a Brütal Legendet, de olyan cím nem igen akad, melynek központi eleme volna a húrokba csapás és nem a fenti két franchise (illetve klónjaik) által kitaposott úton haladna. 2002-ben, jóval a plasztik kiegészítők kora előtt még ennyire sem volt fényes a helyzet, annak ellenére, hogy ajánlónk tárgya, a témát briliánsan feldolgozó Gitaroo Man ekkor debütált PS2-n. A játékot a kritikusok általában véve szerették és dicsérték az analóg kar ügyes felhasználását, de a szélesebb közönség sajnos nem állt készen az iNiS alkotására, így az különösebb visszhang nélkül tűnt el a süllyesztőben. Na már most a cuccból négy évvel később készült egy PSP változat is, mely kísérteties módon megismételte az eredeti kiadás által végigjárt utat (kiemelkedő kritikák, gyatra eladások, totális ismeretlenség), melynek folyományaként már a port létezéséről is csupán egy webshop tartalmának böngészése közben szereztem tudomást.











A bájosan debil kisfilmekben tálalt „eposzi", illetve „monumentális" jelzőkkel leghívebben leírható sztori a U-1 nevű (mintha valami elcseszett boybanda egyik tagja lenne...) teljesen átlagos tinédzserről szól, aki tele van



álmokkal, vágyakkal, tervekkel, melyek főként a rózsaszín hajú Picoval, illetve az ő meghódításával kapcsolatosak. Hősünk alapvető bénasága mellett a csaj felszedésében Kazuya is akadályt jelent, aki a gördeszka ördögeként sikeresen happolja el a hősünk elől imádottját. Azonban „Júvannak" Puma nevű beszélő kutyája elárulja, hogy ő az utolsó Gitaroo Man leszármazott, és a zene erejével könnyedén visszaszerezheti a lányt – és egyben megmentheti a világot. A „könnyedén" jelző azonban enyhe túlzás, hiszen a játék által nyújtott kihívás még az eredeti verzióhoz képest is jó magasra van csavarva, igaz nem szándékosan, egyszerűen csak a PSP nyilvánvaló okok miatt nem versenyezhet egy DualShock 2 kontrollerrel.
Ebben a cuccban viszont a precizitás talán a legfontosabb tényező, hiszen a klasszikus gombnyomkodós szekvenciák csupán a dalok maximum negyedét teszik ki, a többi részben pedig az analóg karral kell befogni (a megfelelő irányba tolod a pöcköt) a képernyő közepe felé kanyargó sávot, a vörös színű lejátszandó hangokat







pedig a Kör gomb megfelelő időben és hosszúságban való lenyomásával konvertálhatjuk fülnek kellemes gitármuzsikává.
A fő játékmódot alkotó párbajok három különálló fordulóra vannak osztva, melyek között a váltás teljesen automatikus. Az első szakaszban tölthetjük fel emberünk energiáját a fent említett módszer segítségével, itt még nem igen kell aggódni, mert az elrontott hangokért nem jár levonás, legfeljebb nem full energiával kezded a támadást... ami persze a játék nehézségi szintjét tekintve igenis aggasztó, de ez most részletkérdés. A második fázisban történik a tulajdonképpeni csata, ilyenkor felváltva kell gitározni (ha rontasz U-1 életereje rohamos csökkenésnek indul) és elkerülni az ellenfél támadásait (igen, itt kell eszeveszett tempóban lenyomkodni a középpont felé száguldozó jeleket). Végül a fináléban már csak te támadsz, viszont itt is minden félrejátszott hang után csökken az energiád.
Az opponensek amúgy ultra komoly figurák: a pelenkás sátántól kezdve a méhjelmezbe öltözött afrós csávón keresztül a rumbatökkel hadonászó csontvázakig sok színes figurával fogsz találkozni, melyek legalább annyira változatosak, mint a felsorakoztatott zenei repertoár, melyben a klasszikusok és a techno kéz a kézben sétálnak az akusztikus tábortüzes darabokkal. Pályából viszonylag kevés van, de a Parappához hasonlóan itt is szabályosan vért kell izzadni (és a játék későbbi pályáit saccperkábé kétmilliószor újrapróbálni) a nehezebb kihívások leküzdéséhez és garantálom, hogy mire lezárul az intergalaktikus sztori, szinte fejből fogjátok tudni a dalokhoz tartozó gombkombinációkat.
A PSP verzió bónuszként tartalmaz még két duettben lejátszható exkluzív számot, így a zsáner szerelmesei mellett akár azok számára is érdemes lehet újra beruházni erre a menetre, akik már rendelkeznek az alapkiadással.

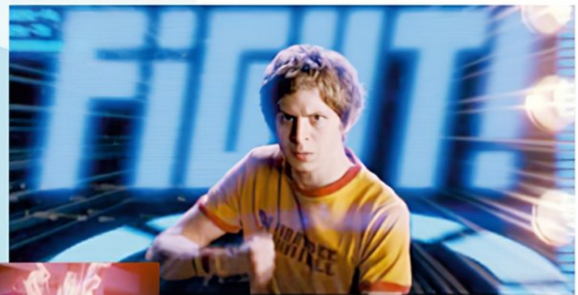
eszgé

Gitaroo Man Lives!
(iNiS / Koei)

Szollár Gergővel

Scott Pilgrim a világ ellen

Scott Pilgrim vs The World



Scott Pilgrim megkapóan idióta figurákkal telezsúfolt világával a Konzol Magazin rendszeres olvasói már találkozhattak ezen rovat hasábjain (02. szám), ám akkor az origót jelentő képregény-formátum volt a boncasztalon (azóta már megjelent a 4. kötet is), míg most az abból készült mozgóképvariánsról esik majd pár szó.



Scott Pilgrim vs The World
Műfaj: *önreflektív képregényfilm*
Rendező: *Edgar Wright*
Szereplők: *Michael Cera, Mary Elizabeth Winstead, Ellen Wong, Kieran Culkin*
Mozi forgalmazó: *UIP-Duna Film*

Mivel a film érdemesnek találtatott arra, hogy megkapja a hivatalos „művelődj" stemplit, nyilván átlagon felüli eredménnyel végzett minőség terén, így a jó vs. nem jó kérdéskört már így rögtön az elején kilőhetjük. A következő sarkalatos pont a szereplőgárda, ennél a pontnál ugyanis könnyen elcsúszhat az egész produkció, ha mondjuk a stúdió nyomására nem a megfelelő színészekre osztják a jól ismert és szeretett karaktereket.



Persze mindenkinek van egy határozott elképzelése arról, hogy ki lenne a legtökéletesebb SP szerepére, de abban szerintem megegyezhetünk, hogy a Juno totál ismeretlen, narancsos Tic-Tac-os srácából három év alatt indie szupersztárrá avanzsáló Michael Cera ha első blikkre kicsit ellenszenves is, jó választás volt a címszerepre. Továbbá Mary Elizabeth Winstead kiköpött Ramona Flowers (mondjuk lehet a földkerekség bármelyik nőnemű egyede kiköpött Ramona Flowers lenne lilára festett hajjal és pilótaszemüveggel...), Ellen Wong dettó tiszta Knives, cserébe viszont Wallace-ból nyálgombócot csináltak, de arányaiban még így is rohadt jól jártunk.

Az adaptációk harmadik és talán legnagyobb buktatóját az alapanyaghoz való hűség és a más szabályrendszerrel bíró médiumba való átültetés kettőse által okozott nehézségek jelentik, de ha tudjuk, hogy a rendezői székben az az Edgar Wright ül, akinek többek között a Shaun of the Dead (idióta magyar címen: Haláli hullák hajnala), illetve Hot Fuzz (imc: Vaskabátok) című stílusbravúrokat köszönhetjük, nyugodtan hátradőlhetünk. Emberünk láthatóan élvezetét leli a műfaji sablonok kiforgatásában/felrúgásában, és a zombi ill. zsarufilmek után most a képregényes zsánert is sikerrel „Wrightosította".

A Scott Pilgrim mozi igazából le sem tagadhatná eredetét, hiszen főleg az akciójeleneteknél rengeteg jól elhelyezett képregényes panel gondoskodik róla, hogy rendszeresen vissza-visszaköszönjön a rajzolt oldalak hangulata. Emellett megmaradtak a videojátékokra való utalások is, az ilyenkor bedobott ironikus, kikacsintós képi poénok mindent visznek, bár a látványos harcművészeti/fantasy cuccokat idéző expasikkal való harci szekvenciák is megérnek egy misét. A zeneőrültek számára további igen kellemes hír, hogy a gyorsan pergő események alá igényes alterpoprock soundtracket raktak össze az illetékesek, mely akár különálló válogatásként is megállja a helyét.

A sok pozitívum eredményeképpen a Scott Pilgrim a világ ellen nem csak az év legkiemelkedőbb, a szabályokat magabiztosan felrúgó feelgood alkotása, de egyben az egyik legjobb képregény adaptáció is, amit eddig valaha láthattunk. Most kivételesen nyugodtan dőljetek be a hype-nak, mert én személyesen garantálom, hogy ezt a menetet nem fogjátok megbánni!

Beregi Tamás:

Pixelhősök



Beregi Tamás
Pixelhősök
(Vince Kiadó)

Kis hazánk videojáték kultúrája más hiányosságok mellett a témával foglalkozó könyvek számában se bővelkedik, ám Beregi Tamás: Pixelhősök (hümm, de ismerős a cím valahonnan...) című kiadványát az elsődleges felhasználási mód (egy ültő helyben történő végigolvasás) megvalósítását követően bátran oda lehet majd dugni anyu-apu, vagy éppen a kedvenc hobbinkkal szemben lenézően nyilatkozó emberpéldányok orra alá is. Valószínűleg a kötet míves kidolgozása és precíz, de olvasmányos stílusa hamarabb fogja meggyőzni a kétkedőket, mintha lelkesedéstől fűtve saját szavaiddal próbálnád elmagyarázni a Rez segítségével a videojátékok szépségét (hát van ez a cybertérben lebegő figura, aki néha egy pulzáló gömb, máskor meg meditáló Buddha és vele kell a háttérben dübörgő techno zene ritmusára kilőni a pár vonalból álló ellenfeleket). A felhozott példa mondjuk kicsit sántít, hiszen könyvünk a videojátékok hatalmas tortájából csak a PC-s cuccok szeletét pakolja elénk a tányérra, de cserébe legalább ezen a fronton valóban behatóan foglalkozik az eseményekkel.

A többek között az Egyetleneim c. könyvről/filmről illetve egy népszerű PC-s magazinban publikált számtalan cikkről ismert szerző ezúttal nem aprózza el a dolgokat és az első játékra alkalmas masinák megjelenésénél betonozza le a 0. kilométerkövet, hogy aztán a szigorú időrendet félredobva, a különböző stílusok/trendek mentén jusson el a neonfényes jelenig. Természetesen külön fejezetet kaptak a kalandjátékok/RPG-k/FPS-ek, stratégiák, szimulátorok, emellett olvashatunk a már szinte teljesen elfeledett FMV technikával készült alkotásokról, illetve a Tomb Raider franchise-on keresztül betekintést nyerhetünk a harmadik személyű lövöldék fejlődésébe. Külön szekcióban kaptak helyet a hazai videojátékos szcéna legendás szereplőivel készített interjúk, ami egyrészt számunkra baromi érdekes, másrészt szép gesztus volt az író részéről. A Pixelhősök robosztus tartalmával méltán vetekedhet a pompázatos külcsín és az igényes, fényes papírra nyomtatott oldalak már alapból bizakodásra adnak okot, de ha hozzávesszük a rajtuk helyet kapó olykor két oldalon terpeszkedő illusztrációkat, egy olyan kiadványt kapunk, melyet csupán felületesen átlapozni is igazi nagybetűs élmény.

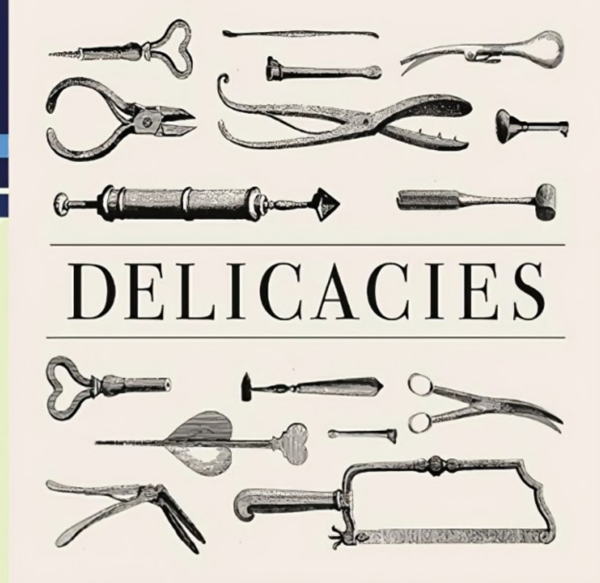
Az már csak hab a tortán, hogy az olvasnivalóhoz grátisz jár egy bónusz DVD, mely segítségével ki lehet próbálni a könyvben olvasott cuccok jó részét, azok teljes verziós pompájában. A négy kategóriára bontott játékcsokor nagyja zökkenőmentes emulációval fut (a kipróbáláskor felmerülő hibák valószínűleg az „én készülékem" idejemúltsága miatt jöttek elő), szóval már csak emiatt is érdemes beruházni a kiadványra, ha egy kicsit is érdekel a videojátékok történelme.

Simian Mobile Disco

Delicacies

A téli időszakot a zeneiparban tradicionálisan pár nagy visszatérő név, illetve számtalan besztof, válogatás és újrakiadás dominálja, így könnyen bajba kerülhet az egyszeri zenerajongó, ha friss hallgatnivalóval szeretné feldúsítani a kedvenc zenelejátszóját.

Idén a szezon legkellemesebb meglepetését a Simian nevű egykori alternatív dance-pop banda romjaiból Jas Shaw, és az indie überporducer James Ford által megalakított Simian Mobile Disco szállította, akik az Attack Decay Sustain Release c. debüt-albumukon található electro-t a tech house-zal ügyesen ötvöző mixtúrával 2007-ben telibe kapták az akkor startoló Nu Rave szcénát. Egy két éves szünetet követően tavaly nyáron érkezett a folytatás immár neves közreműködőkkel (olyan kultikus státuszban lévő együttesekből, mint a Gossip, a Yeasayer, a Super Furry Animals és a Hot Chip) telezsúfolva, ám a vendégzenészek sokak szerint elvették a srácok zenéjének „élét", ami ugyan nem teljesen igaz, mert egy teljesen rendben lévő CD-ről beszélünk, de az nyilvánvaló tény, hogy bizony az elõd intenzitását nem tudta megismételni. Most pedig, amikorra jószerével már el is feledkeztünk az SMD létezéséről, hirtelen kapunk egy visszatérő anyagot (jó, 12-inches formában már megjelentek a dalok az év során), ami nem csak hogy kimagaslóan jól sikerült, de egyben vissza is tér a srácok eredeti acides felhangokkal telített stílusához.
A Delicacies c. lemez, mely a duó frissen alapított hasonló nevű kiadóján keresztül jött ki, nevéhez méltó módon kizárólag különféle ételhez kapcsolódó ínyencfalatokat tartalmaz, így ha eddig nem tudtátok elképzelni, hogy a Hákarl nevű szárított izlandi cápakülönlegességhez pontosan milyen zene illik, most megkapjátok a választ: hideg, monoton, vokálmentes, technoba hajló, 9 perc hosszú és a lehető legkevésbé populáris. Az SMD ezzel a lemezzel minden eddigi próbálkozásuknál mélyebbre ment, így könnyen megeshet, hogy az együttessel csak nemrég megismerkedő hallgatók hátán feláll az összes létező szőr az itt felsorakoztatott felvételek hallatán, ennek ellenére az éles váltás egyértelműen jót tett a párosnak, mert bár a Delicacies nem találja fel a spanyolviaszt, szépen prezentálja miért tartják manapság sokan a dance műfajt a legfejlődőképesebbnek a könnyűzenében. Az olyan felvételek, mint a lemez fénypontjaként üzemelő Aspic képesek úgy táncra perdíteni, hogy közben nem élnek a hatásvadászat eszközeivel, ám emiatt a műfajt kedvelők táborán kívül szinte biztosan nem lesznek sokan, akiket a játékidő végéig le tudna kötni a lemez, így ha nem tartozol a technofejek táborába érdemes előzetesen mérlegelni a két cédés (a számokat megkapjuk mixelt és mixeletlen formában is) csomag megvásárlását.





Simian Mobile Disco – Delicacies
/Delicacies/

Csak egy csók

Un baiser s'il vous plaît

Van ez a jópofa anekdota a híres rendezőről (a pontos név sajnos kiesett a fejemből és persze pont ilyenkor nem jó semmire a gugli...), aki éjszaka megálmodja a tökéletes film receptjét, majd félálomban felírja egy papírra, nehogy elfelejtse reggelre. Ébredés után egy cukorkaboltba tévedt kisgyerek mohóságával veti rá magát a



cetlire, melyen a következő mondat szerepel: „Egy férfi találkozik egy nővel". Nos... igen, a szerelem, a szex és ami a kettő között van máig örök témája a filmművészetnek függetlenül attól, hogy az éppen aktuális trendeknek megfelelően milyen stíluselemekkel felruházva kerül bemutatásra.
A most kitárgyalásra kerülő alkotás a felesleges sallangokat mellőző lecsupaszított, ám mégis izgalmas tálalásban mutatja meg, mire lehet képes egy rossz helyen, rossz időben elcsattanó csók. A mű keretes szerkezetének „külsejében" két, az anonimitás homályába burkolózó idegen találkozásának lehetünk szemtanúi, akik együtt töltenek egy igen kellemes napot, és bár kölcsönösen szimpatikusak egymásnak, mindketten foglaltak, így komolyabbról szó sem lehet. Ám a férfi búcsúzásképpen egy csókkal szeretné megkoronázni az estét. A nő, bár maga is hajlana a dologra, mégis visszautasítja a férfi közeledését, mivel eszébe jut egy történet, ami a barátaival esett meg, és egy félresikerült csók baljós következményeiről szól.



Judith és Nicolas legjobb barátok. Igen, pont úgy, ahogy két heteroszexuális ember nem lehet a valóságban. Ők ketten minden héten találkoznak és kedélyesen beszélgetnek a világ dolgairól, ám Nicolas friss szakítása után már megváltozik minden. A korábban vicces és életvidám srác hirtelen magába forduló lesz, és a következő találkozáskor ki is derül, miért. Egy meglehetősen furcsa kéréssel fordul Judith-hoz, mely végül mindkettejük életét gyökeresen megváltoztatja majd...
Emmanuel Mouret-et a kritikusok sokszor Woody Allenhez hasonlítják, ami tulajdonképpen nincs messze a valóságtól, hiszen a neurotikusok királyához hasonlóan itt is a párkapcsolatok természetét boncolgató sziporkázóan eredeti párbeszédeken van a hangsúly. Vérbeli európai alkotás révén a szereplőkre és dialógusokra nem borult rá a szirupos bödön, és a megszokott klisék többsége is elkerüli a Csak egy csókot, erre remek példa az Igazából szerelem ismerkedő pornószínészeit idéző egészen fantasztikusra sikerült szexjelenet, mely szándékoltan erotikamentesre hangolt, végtelenül ironikus stílusával tökéletesen elképzelhetetlen volna egy átlagos amerikai romkomban. A francia filmek legszebb hagyományaihoz hasonlóan az események végkimenetele az utolsó pillanatig erősen kétséges, így bár az egyik történet befejezését már jó előre sejtjük, mégis végig izgalmas nézni, hogyan csavarodnak egymásba a cselekményszálak. Menthetetlenül romantikus lelkületű olvasókon kívül a Csak egy csók bátran ajánlható az intelligens szatírák, a megszokottól eltérő alkotások kedvelői és az évenkénti bontásban érkező Julia Roberts szösszenetekbe belefáradt nézők számára egyaránt.



Csak egy csók
(Un baiser s'il vous plait)
Műfaj: *párkapcsolati szatíra*
Rendező: *Emmanuel Mouret*
Szereplők: *Virgine Ledoyen, Emmanuel Mouret, Julie Gayet, Michael Cohen*
DVD forgalmazó: *Budapest Film*

Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén 6

„Merjetek nagyot álmodni”

Arról, hogy egy éremnek tulajdonképpen hány oldala is van, komoly filozófiai vitát lehetne indítani – mint ahogy arról is késhegyig lehet vitázni, mely szoftverek számítanak a videojátékok világában valójában igazi mérföldkőnek. Mert, a dolgok attól függően öltenek formát, hogy honnan, milyen perspektívából nézzük őket. Mérföldkő lehet egy program, mely technikailag hoz addig még nem látott újdonságot, de ebbe a kategóriába sorolhatók az egyedi játékötletek, a sajátos megvalósítás, és még egy csomó más lehetőség is. A lényeg egyébként szerintem úgyis az utazón van, nem pedig az úton, mely felsorakoztatja az állomásokat.
A ’90-es vége és a második évezred eleje olyan időszak volt, mely több szempontból is bővelkedett a videojátékos különlegességekben.

1998 Metal Gear Solid

A japán Hideo Kojima rendező 1998-as PSone játéka, a Metal Gear Solid a PlayStation-történelem egyik legendás, sőt ikonikus állomása. A legizgalmasabb



tény vele kapcsolatban az, hogy tulajdonképpen forradalmi játékötlet-újítást nem igazán tartalmaz (apróságoktól eltekintve), mégis sikerült az összetevőket olyan mesteri módon összegyúrni, hogy azok egyben egy minden túlzás nélkül fejjthetetlen és feltűnően intelligens kalanddá nőtték ki magukat. Az MGS nem számít „egykének”, hisz mostanra igazi mega-franchise-zá dagadt, de tudni kell, hogy már születése pillanatában is létezett két korábbi testvére – melyek létéről a rajongókon kívül nem is nagyon tud a gémer-



társadalom. Vétek ilyet mondani, de a Metal Gear Solid esetében valójában az sem csorbítja a játék értékét, ha sem a történet előzményeit, sem pedig a folytatásait nem ismered, annyira komplex az élmény, amit a szoftver prezentál. A zseniális és szerteágazó, lendületes történet megszégyeníti a legmenőbb modern katonai témájú regényeket, annyira ügyesen megkomponált, plusz a végletekig kidolgozott. Középpontjában egy karizmatikus, szerethető, sőt bálványozható, makulátlan értékítélettel bíró kommandós hős áll, Solid Sanke, akit egy titkos katonai bázison történt incidens kivizsgálására és megoldására küldenek a távoli, sarkköri helyszínre. Az MGS póriasan mondva egy „lopakodós-lövöldözős” akcióprogram, de aki játszotta tudja, hogy itt ennél sokkal jelentősebb dologról van szó.



Letagadhatatlan tény, hogy a legnagyobb költségvetésű, hollywoodi akciófilmeket idéző sztorivezetés és a (maga idejében) technikailag fantasztikus látványvilág már önmagában is a képernyő elé szegezi a játékost – melyet kiválóan fest alá a gondosan válogatott, mesteri zene és az igényes szinkronszínészi munka –, de a game változatos játékmenete és a folyamatosan maximumon tartott izgalmi szint miatt is nehéz szabadulni az MGS delejező bűvköréből. Az, hogy a kezelhetőség és a játszhatóság is optimálisan lett megalkotva – a lehetőségek gazdag tárházát és egyéni játékstílushoz igazíthatóságát szolgáltatva –, pedig már csak hab a tortán. Mégis, bármelyik minőségi összetevőjét tesszük is vizsgálat





tárgyává, a Metal Gear Solid varázsát leginkább az adja, hogy komoly és mély érzelmeket képes generálni a játékosban. A teljes szereplőgárda, kis túlzással a legutolsó fontosabb karakterig, a barátok és az ellenfelek táborából is egyszerűen felejthetetlen, olyannyira, hogy többen is tartják: ilyen zseniális lineup talán még egy hasonló játékban sem volt. A player nemtől és kortól függetlenül, minden nehézség és kompromisszum nélkül képes belebújni Snake bőrébe (sőt, örömmel személyesíti meg a veterán katonát), ugyanakkor megszereti, sajnálja, sőt akár meg is siratja a legyőzött főellenségeket is, ami nem kis fegyvertény egy olyan világban, ahol állítólag az emberek egyre inkább elfásulnak az élet súlya alatt.



A Metal Gear Solid megmutatta, hogy egy modern, realista, valóságosnak ható, de mindvégig emberközpontú és művészileg magas szintet megütő történettel is lehet mélyreható érzéseket mutatni, és nem kell fantasy mesevilágokba repíteni a játékost ahhoz, hogy tökéletes szórakozásban részesüljön. Hideo Kojima egy zseni, ez a játék pedig minden idők egyik legfényesebben ragyogó mérföldköve!

1999 Shenmue

A SEGA híres – és nem mellesleg gyönyörű – kalandjátékáról, a Shenmue-ról bizonyos gémer-körökben szinte csak magasztos hangnemben nyilatkoznak,

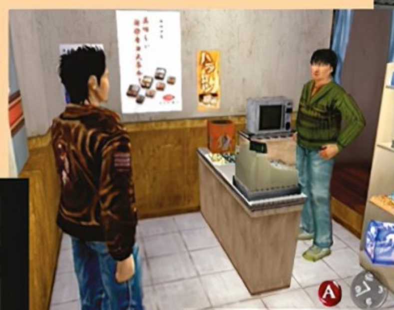


ami a játék életciklusát tekintve „születésétől a haláláig” valóban egy sajátságos történet. Egyfelől felemelő, másfelől tragikus. A szoftvert talán úgy lehetne jellemezni, mint egy „igazi csodát”, mely ragyogásával nem feltétlen fényt hozott, hanem néha elvakított, valamint súlyával nem csak az anyacéget, de a játékosokat is kicsit agyonnyomta. A Shenmue 1999 decemberében debütált japán nyelvterületen, majd egy évvel később Amerikában és Európában is. Mondják róla közhelyként, hogy „nem értették meg az emberek”, és hogy „messze megelőzte a korát”, ami talán igaz is, de az a fura kettősség, ami a Shenmue-t körülveszi, egy más játéknál sem mutatkozott meg azóta sem. Shenmue-klónok sosem születtek – nem is véletlenül.

A programot eredetileg a SEGA saját Saturn nevű konzoljára akarta kihozni, de az elhúzódó fejlesztés – és az egyre csak dagadó méret – miatt végül Dreamcastra jelent meg. A három GD-ROM lemezes (3x1.2GB) game ötlete egy Yu Suzuki nevű japán játékfejlesztő legenda fejéből pattant ki, aki igen nagy fába vágta a fejszéjét: egy olyan monumentális játékot akart felállítani, ami tulajdonképpen nem is játék, hanem „életszimulátor”. Valami olyat képzeljetek el, mintha a Grand Theft Auto IV nyitott világát ötvözném a Yakuza szériával, majd ezt az egészet beleoltanád a Sims franchise-ba. Egy



virtuális város, ahol a főszereplő mindennapi életét éli 8 óra munkával, 8 óra pihenéssel és 8 óra szórakozással, mérhetetlen szabadsággal. Az azóta kultjátékká avanzsálódott Shenmue legnagyobb buktatója ironikus módon pont az volt, hogy túl nagy szabadságot adott a player kezébe, ezért a legtöbben sajnos egyszerűen elvesztek az opciók végtelen tárházában. Hiába: az sem megoldás, ha azt csinálhatsz, amit akarsz, hisz köztudott, sokaknak fogalmuk sincs róla, mit kezdjenek magukkal az életben – akkor egy videojátékban meg főleg nem találnak örömet, ha nem kötik az orrukra, mit tegyenek a következő lépésben. A főhős – Ryo – teljesen valósnak ható magánéletét bonyolította,





targoncakezelői állásban dolgozott, boltokban vásárolhatott, játékterembe járhatott, ha kellett bevert pár arcot, vagy utcai „kindertojás” automatákba dobálhatta pénzét, hogy virtuális gyűjteményét apró virtuális figurákkal bővítse. A játékban nem csak a napszakok változtak, de az időjárás is dinamikusan alakult, valamint a gép által irányított számos szeplő is napi rutinja szerint élt, de a velük való szerteágazó kommunikáció lehetősége is a game fontos részét képezte.

A gigantikus Shenmue-sztorit Yu suzuki 16 nagy fejezetre osztotta, melyet három játékban szeretett volna a nagyérdemű elé tárni. Ebből végül csak két epizód látta meg a napvilágot. A borzalmas összegeket – még a mai viszonyokhoz képest is – felemésztő fejlesztés





üzletileg soha nem térült meg és a történet azóta sem került lezárásra; a rajongók pedig máig reménykedve várják a befejező felvonást. Érdekes, hogy



hiába mutatott be a Shenmue egy halom olyan egyedi játékelemet, amit azt követően más játékok sikerrel vettek át és jól működően alkalmaztak, ez a zavaróan sokrétű tamagocsi-jakuza-gta önmagában a „lehetett



volna, de nem lett” tipikus példájává vált a játéktörténelemben.

Szomorú érzés szembesülni a ténnyel, hogy sokan csak úgy emlékeznek a Shenmue-ra, mint a játékra, mely behozta a köztudatba a QTA („gombnyomkodós”) jeleneteket. Pedig ez a mestermű sokkal több annál.



2001 HALO

A Microsoft nem mindig volt a konzoljáték-ipari szereplők képzeletbeli dobogójának magabiztos helybérlője. Valamikor ők is kezdőnek bizonyultak



ebben a versenyszámban, és talán az sem túlzás, hogy az Xbox konzol megjelenésekor kifejezetten vékony jégre léptek a tündöklő Nintendo és Sony árnyékából elstartolva. Óriási szerencse, hogy a Bungie fejlesztőstúdió pont akkoriban ért a Halo című játék fejlesztésének finisébe, amikor az Xbox hardvere megszületett, a sztori további fejezetei pedig azóta mindkét cég számára történelmi jelentőséget képviselnek. A Halo mindenkinek sikert hozott, méghozzá hatalmas sikert. A Halo-t minden idők egyik legjobb, legmeghatározóbb saját szemszögű lövöldéjének tartják a kritikusok, a játékosok egy jelentős hányada pedig egyenesen imádja; olyannyira, hogy az azóta



sorozattá duzzadt franchise címe egybeforrt az Xbox konzol nevével. A tudományos-fantasztikus stílusú FPS tagadhatatlanul extra magas színvonalat képvisel, és a megjelenése óta eltelt évek is csak technikai paramétereit nézve koptatták fényét: tartalmát, a benne felhasznált ötleteket és hangulatát tekintve azóta is kiemelkedő szoftver, még annak tükrében is, hogy 2001 óta szinte felsorolhatatlan mennyiségű program került már piacra a First Person Shooter zsánerben.

A Halo egy igen monumentális, intergalaktikus konfliktus történetét dolgozza fel, melynek középpontjában az emberiség áll. A csatamező másik felét egy Covenant nevű idegen faj uralja, akik ugyan jóval fejlettebb civilizációval bírnak, mint a miénk, hatalmi törekvéseiknek mégis ez a parányi, Föld nevű bolygó hadereje lesz a megállítója – azaz a benyelt szálka, ami a torkukon akad. Haderőről beszélek, pedig a reflektorfény gyakorlatilag egy személyen van: egy genetikailag tuningolt szuperkatonán, az ikonikus hőssé avanzsálódott Master Chiefen, a játék zöld sisakos főszereplőjén.

A játék nagyon fifikásan, a gyanútlan playert kvázi „altatva" egy földi űrhajón indít. A mesterséges folyosók plasztikussága után szinte mellbevágó, ahogy a földi inváziós erők megérkeznek a csatatérül szolgáló idegen bolygó buja tengerpartjára, innentől kezdődően pedig egymást érik a változatos, nagyon sokféle eltérő hangulatot felvonultató helyszínek, egy már-már kalandjátékokat megszégyenítő, fantasztikus utazást prezentálva.

A Halo-val kapcsolatban feltűnően sokszor említhető a „grandiózus" jelző, ami attól függetlenül a game legnagyobb – és tagadhatatlan – erénye, hogy valaki személy szerint kedveli-e a sci-fi témát, bejönnek-e neki a Bungie által megálmodott, talán kicsit rajzfilmszerű idegen lények, vagy a színes lövedékeket kibocsátó fura lézerfegyverek. Már magában a történet is hatalmas, hisz hamar kiderül: egy több ezer, sőt több tízezer évet átfogó sztori bontakozik ki a játékos előtt, amiben az emberek és a Covenant csak egy apró fogaskereket képviselnek, rövidesen sokkal magasabb erők is belépnek a képbe. A pályák nagysága – és ezáltal a játékidő – is különlege-sen nagy, melyeket a játékos – kis túlzással – szabadon







járhat be: a program kiváló fizikájának hála szinte minden négyzetcentiméter elérhető, a láthatatlan falak itt majdnem ismeretlen fogalomnak számítanak. Nem mellékesen a játék ritmusa is eléggé egyedi, ami azt jelenti, hogy nem feltétlenül van folyamatos presszió a playeren, azaz kedve szerint barangolhat visszafelé is a pályán: gyalogosan vagy akár többféle járművel is. A Halo-ban a hasonló játékoktól eltérően nincs túl bőséges fegyverarzenál, a főszereplőnél is csak kettő eszköz lehet, ráadásul a lőszert is szűkmarkúan adagolja a program, ezért egy nagyon speciális,



„óvatosabb ritmusú" akció kristályosodik ki a játék során a féktelen darálás helyett.

A Halo erősségei között említhető a magányos és a csapatban végrehajtott küldetések váltakozása, az izgalmas akciók nagy száma, a filmszerű, nagy ívű átvezető filmek sokasága, vagy a kifejezetten bombasztikus muzsika is, de tulajdonképpen felsorolni is nehéz a pozitívumokat, annyira páratlanul sok van belőlük összemixelve. Mindenek csúcsán ugyanakkor külön ki kell emelni a brutálisan erős hangulatot, ami valószínűleg az egyik alappillére annak, hogy a Halo egy kiemelkedően minőségi FPS, mely alkotóelemeit tekintve örökérvényű értéket képvisel kategóriájában.

1996 Super Mario 64

A minden idők egyik legjobb játékaként – hozzáteszem: joggal – elkönyvelt, Super Nintendo konzolra készült Super Mario World után a világ egy része kétkedve



fogadta a hírt, miszerint a Nintendo 3D-be ülteti át a szériát a Nintendo 64-es Super Mario 64-ben. Mario mindig is a 2D-s platformer stílus királya volt, mely kategóriát az SMW egyszerűen tökélyre vitte: soha semmilyen platformjáték azelőtt nem nyújtott olyan bődületes szavatosságot, annyi pályát, olyan fantasztikusan sok titkot és alternatív útvonalat, mint az SMW. De ez a sok „soha" és „annyi" talán még el is törpül amellett, hogy a Super Mario World zsenialitásában képes volt egy voltaképpen nem is túl sokrétű játékmenetnél egy annyira változatos játékélményt generálni, ami által a game akár egy – vagy több – évig(!) is garantálta a szórakozást. Ezek után elképzelni sem lehetett, mi ez a gyanús hülyéskedés a Nintendo részéről a térbe lépésről… Mondhatnám, hogy a többi már történelem – mert az. Az új hardver, az N64 megjelent a piacon, vele együtt jött a Super Mario 64, és a Nintendo olyat tett, amit azelőtt senki: gyökereiben reformált meg egy „megváltozhatatlannak" gondolt stílust, ráadásul nem csak hogy sikeresen, de egyenesen tökéletesen, sőt, még hozzá is tett az eredeti minőséghez anélkül, hogy bármit elvett volna belőle.
A Super Mario 64 vitán felül legzseniálisabb húzása az, hogy sikerült egy olyan kezelési metódust alá pakolni, ami még a legkeményvonalasabb 2D mariósokat is meggyőzte arról: 3D-ben is meg lehet valósítani ugyanazt a korábbi élményt, méghozzá kínlódás, nyögve nyelés vagy erőltetés nélkül. Az SM64 első néhány percében, amikor a player megkapja az irányítást Mario felett, és Barack hercegnő kastélya körül megteszi az első pár ugrást a zöldellő dombok és a dundi, háromdésített fák között, azonnal érzi: bár új világba érkezett, mégis otthon van. A szaltók, a falról pattanások és a különféle új kunsztok, bár meg kell őket tanulni, de mégis csuklóból, erőlködés nélkül kicsaphatók, így az egész játék során, még a legnehezebb helyzetekben is csak a térben való haladás friss élményére kell





koncentrálni, és az ebből adódó feladatok leküzdésére, nem pedig bármi másra. A 3D az SM64-ben újfajta szabadságot adott, a hihetetlenül okos pályadizájn – amiben a Nintendo mindig is az élen járt – ugyanakkor óvatosan terelte a



playert a megfelelő irányba, így a linearitás, bár láthatóan jelen van a szoftverben, mégis inkább csak segítség, mint béklyó, és az „arra megyek, amerre akarok" érzés mindvégig töretlen. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy az SM64 a logikai feladatok/megoldások terén is igen erős lábakon áll, így nem csak technikailag, de tartalmilag is folyamatosan brillírozni képes, elmondható, hogy a Nintendónak megérte 19-re lapot húzni!



A Super Mario 64 bebizonyította azt a kétkedőknek, hogy igenis megismételhető az SMW helyszíneinek sokfélesége: a Nintendo tervezőinek sikerült egy bámulatosan változatos rendszert felállítani, mely egyfelől egy csomó régi, ismert elemet jelenített meg a frissnek ható 3D világban, másfelől viszont új opciókat is kínált a látványvilág lehetőségeit meglovagolva – de a kihívások és megoldások sosem távolodtak el túlságosan az eredeti, ismert és szeretett mariós koncepciótól, ezért mindig fogyaszthatóak maradtak. A



hardcore, 2D-n edződött, profinak mondható Mario játékosok ugyanúgy megtalálták a számításaikat hosszú távon a programmal, mint az új konzolt megvásárló, frissen belépő playerek. Egy teljesen új réteget is sikerült bevonni a mókába azáltal, hogy az SM64 fényévekkel látványosabban tálalta a „bolondgombák világát" a széria korábbi részeinél, így sokan csak a térhatású Mariónak köszönhetően váltak a franchise kedvelőivé.

Martin

KONZOLTÁCIÓ

Ezennel kezdetét veszi a 2011-es esztendő első Konzoltációja. A levelek alapján sokaknak nem a tervek szerint alakult a szilveszter, de legalább senki se panaszkodott arra, hogyan is teltek az ünnepek. Számomra kellemes volt és nyugodt, ahogyan azt kívánni szokták, körülbelül ilyesmire is vágytam. Nem volt szaftos sztorihoz alapot szolgáltató esemény, csak a sok jó étel-ital. Veletek látom történt egy s más érdekesebb, vegyük is szemügyre őket! RBaly *(Számomra a pián túl a jó kaja és a jó társaság a lényeg, az megvolt, akkor minden megvolt. BÚÉK gyerekek, jó sok élménnyel lettünk gazdagabbak tavaly is. Krisz)*

Szevasztok!!

Nos... az én szilveszterem nem a legnagyszerűbb volt. De a szilveszter még is csak szilveszter. Úgy volt, hogy PlayStation maratont rendezünk a családban ami kereken este nyolc órától kezdődött. A számításaimban benne volt az Assassin's Creed 2 végigjátszása, a Uncharted 2 végigjátszása, God of War-ral csak egy kicsit ölni szerettem volna, Devil May Cry-yal is úgy szintén. Ja.. meg persze, hogy ki ne felejtsem a Sports Champions-szal is akartam játszani. ***(Csinos tervezet, ennyi mindennel ha végezni is akartál volna az elején említettekkel, akkor talán csak január 2-án tértél volna nyugovóra. RB)*** Ezekből a játékokból csak a Sports Champions-szal játszottam. De persze arany fokozaton már a CPU-t nagyon nehéz volt legyőzni. Hogy minél tovább fenn tudjak maradni ittam egy kis Colát. Cocktail-t meg a bulizás kedvéért. De nem sokáig bírtam még így sem. 1 óra körül már az ágyban voltam és aludtam. XD ***(Ember tervez, Isten végez. RB)*** *(„PlayStation maraton", na persze, ne szépítsük, a böszme fekete démon az egyetlen barátod, kitaszított a társadalom, és Otakuként tengeted szürke hétköznapjaidat. Szüleid egy lukon át táplálnak, napsütést pedig az Uncharted 2 képsorain kívül még nem nagyon láttál. Ezek a mai fiatalok… K)* ***(Ez kifejezetten kedves megállapítás volt. RB)***

Jondod

Üdv szerkesztőség (ismét)!

Nah, összeszedtem magam, és ezért írok megint egy levelet az újságba.
Először is: hálás vagyok, hiszen az előző levelem bekerült az újságba, köszönöm nektek.
A szilveszter nem telt valami jól. Nem mentem sehova... Otthon maradtam és ettem. *(Na itt a másik kolléga, a kis zugevő. K)* Akkor miről írhatnék? Hm, írok egy értékelést a kolbászról, ami a szendvicsemben volt. *(Pfujj, még perverz is. K)*
A kolbász kibontásakor kellemes meglepetés ért, hiszen amikor felbontottam rögtön éreztem, hogy ez különleges lesz. Azonnal be is tettem a szendvicsembe, és el is indítottam az evést. *(Bakker, micsoda költői hasonlatok a kamatyolásra. K)* Hm... Finom. A grafikára nem lehet panasz, mikor ránéztem egyszerűen élvezet volt nézni minden egyes részét. A hangokkal sincs akkora probléma, evés közben a hangjai a szokásos felvágottakéhoz hasonlít, mégis egyedi. ***(A zenei aláfestés milyen volt? RB)*** Az élmény... Hát az még jobb. Egyszerűen egy kaland, élmény beleharapni, minden egyes vele töltött pillanat élvezet. A szavatosság... Hát talán ezt érheti kritika. December 27-ikén lett véve, és Január 3-ikáig jó. Nem baj, ilyen finom ételt úgyis elfogyaszt minden normális ember hamar, csak akkor meg elfogy. Ez egy forgalmazói fogás lehet, hogy amint kitoltad (betoltad) vegyed meg a következőt. ***(Egy kolbásznak azért hosszabb a szavatossága, valószínűleg megmaradt árukészletből származhatott, normális esetben sokkal jobb ez a része is, tehát jobb végértékelés illeti. RB)*** *(Te is keményen toltad szilveszterkor. K)*
Nos ennyi lett volna. Ja és légyszi kívánjatok sok sikert a felvételihez, Január 22.-ikén írom! ***(Kalappal Andy! RB)*** *(Szombatot felvételivel elrontani, ejj, azért sok sikert. K)*
Hű olvasótok:

Andy Lightning

Hi all!

Már sokszor megfordulta a fejemben, hogy írok, de csak most kimászva az ágyból egy jó hideg sör és RHCP mellett döntöttem úgy, hogy meg is valósítom! Alig várom Krisz és RBaly hol, és mit fűznek az irományomhoz! *(Ejj te kis perverz kéjenc, ezt élvezed mi? K)* Kicsit kapcsolódik is a témához, de inkább majd a végefelé. Ilyen össze visszanya levél lesz, 2010-es élménybeszámoló jó és rossz dolgokkal ötvözve. Kezdjük is a rosszal. 2010 március vége április eleje, mikor is sajnos el kellett adnom a PS3-mam és a párom laptopját, hát igen, akkoriba kicsit nehéz volt, de választani kellett: vagy a szórakozás és az élvezet, vagy költözés, ugyanis az albérlet és a rezsi nem leányálom! *(Legalább a csajod megmaradt… K)* Telt az idő, végre június, ugyanis új Konzol magazin a láthatáron, ez kellett nekem az 576 Konzol után. Nem is csalódtam hála az égnek, igaz az első számokat nehéz volt beszerezni itt Miskolcon, be kellett járnom a várost! ***(A köv. mondatodat okkal kaptuk ki. RB)*** *(Kemény dolog a cenzúra, megmozgatja az ember fantáziáját, vajon mi állhatott itt. Talán versum összefutott Miskolcon RBaly-val, elkezdtek iszogatni, aztán csúnya vége lett… K)* Manapság egy kis közeli újságosnál is kapható a magazin, így ide járok megvásárolni a havi olvasnivaló, Jött a november, ami születésnap miatt volt fontos , és az amit J barátomtól kaptam: eredeti dobozos MGS1 fenomenális érzés volt, szerintem ezeket a sorokat csak az MGS rajongók érzik át, úgy mint azt mikor bepörgeted, meglátod a Konami logót, és akkor meghallod azt az isteni zenét :D. *(J ügynök tudja mi a dörgés. K)* December, karácsony, gondoltam meglepem a párom egy netbook-al, mivel számára nagyon fontos volt a laptop. Nagyon örült neki én meg annak , hogy ő örül! A párom is meglepett elég keményen...... na szerintetek mit kaptam?:D *(Igen igen, már látom is magam előtt, ehh, na TI végre tudtok élni. K)* PS3-at, végre megint van! *(Ehh, kicsit „másra" gondoltam… K)* Nem is akármilyen ,mert az én drágám mellettem konzolokban kapcsolatban elég sok mindent megtanult, ügyelt mindenre 60GB-os PS2, PS1 kompatibilis, karcmentes, dobozos és még az FW-re is figyelt, egyszerűen szuper! ***(Legalább figyeltek egymásra, szép dolog. RB)*** A mostani számban igen jót kacagott a párom a TOP10 Karácsonyi lista első helyezettjén :D:D. Még pár mondat erejéig rongálom a népet. Nevem napja és az év utolsó napja egyben nekem ilyenkor igen jól telik, most se történt ez máshogy! Ha valaki zombisat akar játszani, vagy csak szimplán ki akarja magát vonni a forgalomból pár órára ajánlom, az aszú törköly pálinka+hp+sör kombót reggel 11kor meglesz az eredménye nekem is meglett! ***(Kedves tippeket adsz az olvasóknak :). RB)*** Estére nagyjából rendbe jöttem, mert vendégek jöttek és hát ez az a nap mikor következmények nélkül akár többször is a pohár fenekére lehet nézni :D! Ekkor jött Peet barátom, aki ajándékával gyarapította a konzol gyűjteményem (PS scph-1001) első széria és ezt idáig nem tudtam beszerezni ! Ennyit erről a kusza 2010-es évről és levélről! Ha bekerül az irományom a rovatba akkor köszönet a barátaimnak és csók a páromnak! Respekt akik a magazinért dolgoznak és azoknak, akik vásárolják és olvassák! B.Ú.É.K. meg minden..."Before we find world peace we gotta find peace and end the war on the streets" *(Kedves páros lehettek, legközelebb küldhetsz közös fotót is, na nem rosszra gondolni, de a kellemes családi idill a gyengém. K)*
Üdv :

versum



Sziasztok!

A mostani szilveszert -immár rendhagyó módonegyik csoporttársamnál töltöttük az egyetemi haverokkal, persze mindenki hozta a barátnőjét is, hogy ne megint kanbuli legyen, és ne csak igyunk *(Pff, ezek meg gruppenelnek. K)* aztán idő előtt kidőljünk. Persze már jó előre elterveztük, hogy iszogatunk, aztán ha rá tudjuk venni a házigazdát akkor Guitar Hero-zunk. Itt meg kell jegyezni hogy szeptember óta már többször is összegyűltünk játszani, és a Greatest Hits-et is beszereztük. Fél 9 körül kezdődött el a buli, iszogattunk, majd fél10kor ellőttük az összes tűzijátékot- nem kockáztattuk meg , hogy később kezdjünk, neki, nehogy valami baleset történjen. *(Ja, képzelem a szitut éjfél környékén, „Te Jocó, mi lenne, ha a z*****ra kötnénk a akétát…" K)* Ezután egy szokásos házibuli következett, zene-tánc-ivásbeszélgetés-vizipipázás kombinációjával. *(Meg ami még nem ért ide. K)* Lassan eljött az éjfél, pezsgőt bontottunk Himnuszt énekeltünk, *(Mit csináltatok?? K)* majd

folytatódott a buli. Éppen magnéziumot/hajnali 2/ ütött az óra/ haveromnak van egy spéci kémiás órája/ ***(Éppen nem/értem/de rendben/kalcium/a kémiás óra mit tud/periódikus rendszerben működik (kétértelmű)? RB)***, és elő is került a Guitar Hero szett és elkezdődött a"féktelen zúzás". A társaság egyik fele itt már kidőlt, de a kemény mag éppen most jött elemébe. Hál' Istennek végre a lányok is aktivizálták magukat, *(Na! Na! K)* énekeltek, gitároztak, egyszóval ők is aktívan részt vettek a játékban. ***(A szilveszterben az is szép, hogy ritkábban rinyál a szomszéd, hangoskodásra is jó kifogás. RB)*** Az eszeveszett gitározás, dobolás éneklés- egyeseknél hörgés és vonyítás- teljesen fél 7-ig tartott amikor a társaság nagy része lelépett. *(Ők már biztos berekedtek. K)* Az eddigi legjobb szilveszteremen vagyok túl, még úgy is, hogy csak egy korty pezsgőt ittam, mivel reggel vezettem. ***(Ez felelősségteljes, de akkor a szokásos házibuli elemekből neked az ivás egy kortyból állt? :) RB)*** Remélem a következő minimum ugyanilyen jó lesz. Üdv:

Veres Péter



Üdv Konzol Magazin!

Megosztanám én is veletek szilveszteri élményeimet, persze minden évben fontos része ez a baráti körömnek, de azért idén is különleges mókával próbáltuk megadni a módját. Azt ugye mondanom sem kell, hogy matt részegre ittuk magunkat mindenek előtt, ez ugye már alapból tervbe volt véve, már csak a hely és körülmények voltak kérdésesek, habár tucatnyi feles után már olyan mindegy, nem igaz? *(Ezt én is így gondoltam, míg nem elő nem került egy végzetes Ballantines, jóból is megárt a sokk. K)* Na kitaláltuk, hogy egyikünk nagyijának van valami lerobbant elhagyott viskója Balatonvilágosnál, és hogy menjünk le oda bandázni. Úgyhogy le is ugortunk végül egy tucatnyian, már jóval korábban, néhány közepes csajjal is karöltve, *(Szépségük mértéke amúgy is egyenes arányban áll a felesek számával. K)* ***(No ezt előttem elölem. RB)*** míg nem néhány pihentagyúnak eszébe nem jutott, hogy milyen buli lenne átugorni Siófokra. Mondjuk, nem tudom mire számítottunk mínusz x fokban, de az egyetlen érdemleges dolog egy rakétás stand volt, össze is dobtunk valami ütős cuccra, gondoltuk majd a Balcsiról kilövünk párat. *(Na bakker, kicsit még kolbászoltok össze is futunk. K)* Ez monjduk király is volt éjjel, de még minogd nem volt az igazi, aztán pont akkor ment a TV-ben a Jackass, és néhányunknak eszünkbe jutott milyen buli lenne már párat a seggünkből kilőni… másnap csodálkoztak is miért koromfekete a hátsójuk :) *(Még mindig jobb, mintha „barna"… K)* Aztán rémlik, hogy útközben megmásztunk pár kerítést, hogy picit betyárkodjunk, de a jó öreg meggyújtott zacskó kakis poént most senki nem merte bevállalni… ellenben az egyik kretén képes volt valamelyik küszöbre taccsolni. *(Nagy volt az öröm reggel. K)* Hát röviden így telt a békés kis szilveszterem. ***(Az írásból ítélve kijózanodni még nem sikerült. :) RB)***

Aztán hogy a magazinról is mondjak pár szót, nekem régen nagy kedvencem volt a „Konzol", így nagyon örültem egy reinkarnációnak, jól emlékszem még Martin papára, a very best of MGS2 cikkére, ilyeneket olvasnék még szívesen tőle. Megvan még Krisz is, örülök, hogy végre kihúzták a karót a hátsójából, *(Nehéz gyermekkorom volt, csak az őszinte szeretetre nyílok meg. K)* még sok ilyet, mint a Singularity vagy K&L 2 , emellett nagyon bírom Hpeti és főleg Jedieco agymenéseit, de a többieket is csipázom. RBaly-ra nem emlékszem a Konzolból, de meglepett az Alan Wake debütje, monjduk addigra már végigtoltam, kár, hogy azóta nem látni tőle semmit, leszámítva az F1-et, de hát az nem izgat ***(Jobb is így, vagy nem. RB)***. Amúgy annakidején két gépem is volt, ma már csak PS3, de spanokkal gyakran csereberélünk, így minden megvan. Ja igen, tök uncsi a fórumos álszent nyavalygás a Gamer girl-nél, mintha nem vágná mindenki, hogy ezek a kockák még soha életükben nem láttak nőt a nagycsocsok.hu-n kívül. *(Hupsz, ezt sem én mondtam. K)* Jómagam nagy rajongó vagyok, az utolsó 3 csaj nagyon tutajos volt, pláne Viki és Merci. *(Imádjuk is őket. K)* A Dead Rising-os duplaoldalas szám óta támadt egy király ötletem, miszerint be is scanneltem párat, és A2-esben kinyomtatva kiraktam a falamra néhányat. Tényleg, mi az, hogy nem volt a decemberiben?? *(Botrány, de pótoljuk ígérem. K)* A design amúgy szupi, csak így tovább, habár néhány kép mintha sötét lett volna, de nem vészes. *(Kezdeti nyomdai gyermekhibák, amiket folyamatosan javítgatunk. K)*

Csáó,

Dávid

Üdv emberek!

Szóval a téma szilveszter + gaming. Na nálam ezek megint együtt jöttek, ugyanis sajnos nem volt pénzem semmire, ahogy haverjaimnak sem, így maradt a közös játszadozás (jövőre majd gyűjtünk). Ja, és ha már itt tartunk, enyém az év...mit az év! Az évtized első hozzászólása a Konzol Online-on, amiért már megérdemelnék valami ajándékot. De sajnos úgyse kapok...nem gond! *(Nem elég a dicsőség? K)* Vissza a szilveszterhez: mivel játékra egyszerűen nincs pénz, inkább ráhajtok a nehezebb achievementekre (Seriously 2.0, megleszel, ha belehalok is a brumakos pálya folytonos ismétlődése miatt előtörő unalomba) ***(Az nem egy secperc alatt kipattintható achie, lehet tényleg ünnepszámba menő a megszerzése. RB)***, valami jó kis zene kíséretében. Hála istennek legalább pezsgőm volt, meg ugye az ott lévő néhány haver, akikkel tudtam hülyéskedni. Fél szemmel a netet figyeltem, fél szemmel meg őket, hogy nehogy felgyújtsák az ágyamat vagy valami (és itt kiderült, mekkora kocka is vagyok...). *(Jó kis parti lehetett. K)* Nekem ez már nem számít ünnepnek, csak egy olyan nap, mint a többi. A karácsonyról is az a véleményem, hogy az igazi hangulat rég elveszett, már csak a boltok lehetnek valóban boldogak. A pénzről szól, nem a szeretetről, épp ezért is hanyagolom, mert pénzem semmi, meg számomra amúgy sem forintokban mérhető a szeretet. Elvagyok a családdal, majd este haverokkal, százezrek elköltése nélkül. *(Én szeretem a Karácsonyt, mindig elérzékenyülök Szenteste… K)* Épp úgy, mint minden másnap. Mondjuk azért jövőre megpróbálok összeszedni valamennyi pénzt...:D Ismét egy elég gyenge levél, ami nem nagyon szól semmiről *(Most erre mit mondjak… K:)*, tehát konzoltációban helye nincs...de talán mégis. Nekem mindegy, örülök, hogy olvasótok lehetek. ***(Ez önbizalomhiány, nem kockaság, bár lehet annak a mellékhatása, bár ha vannak barátaid, no nem vagyok én pszichomókus, megoldod. :) RB)***

Dani (Soul)

Film (nem) ajánló,

avagy mi böki a csőröm!

08.04-én, megjelenése napján megvettem a Tekken filmet, majd megtekintése után rögtön elgondolkodtam, hogy hol tudnám eladni. ***(Ezért tanácsos szerintem néha utánaolvasni egy-egy filmről. :) RB)*** Akkor már inkább a Mortal 1-2 (a 3 trailere ígéretesnek tűnik) ***(Valóban jól összerakták. RB)***, *(Lesz új Mortal? Le vagyok maradva. K)* DOA, vagy a Street Fighter. Még a King of Fighters trailer is ígéretesebb. Anno a DOA film nem vette magát komolyan, és bugyuta hangula elvitte a hátán a filmet. ***(Milyen elnéző vagy. RB)*** Persze ehhez hozzájárult a szép sziget, a csinos csajok és a viszonylag jól megkoreografált bunyók. A Tekken sajnos komolyan veszi magát, egy nevetséges „történetet" kanyarít egy poszt-apokaliptikus világról Tekken City-vel, gettókkal, ellenállókkal. Ezt súlyosbítják az Uwe Bollt idéző rendezés, a ZS-kategóriás alakítások, a nevetséges párbeszédek és a szép helyszínek nélkülözése, melyeket egy ratyi ketrecharc helyettesít. A bunyók fele értékelhetetlen, és a jobb bunyók is gyengén indulnak. Nina, Law és Eddie Gordo épphogy feltűnik, Anna, Heihachi, Kazuya és Steve nem verekszik, hacsak 3-4 ütés nem számít verekedésnek. Yoshimitsu, a főszereplő Jin és Christina rendben van, de a Ravent alakító színész nem tud verekedni. Egyedül a Bryan Fury-t játszó Gary Daniels kiemelkedő, ő a karakterre jellemző mozgáskultúrával rendelkezik. De hol van Hwoarang, Xiaoyu, Lei, King és sok más emblematikus karakter? Bár a meglévőknek sincs személyisége és célja, így nem is baj, hogy nem szerepelnek. Mint Tekken fan értékelhetetlennek tartom a filmet, remélem valaki bevisz a rendezőnek egy tízes kombót. További sok sikert nektek és örülök, hogy elolvastátok a levelemet. *(Én az ilyeneket szenvedős vasárnapi délutánokra tartogatom… mármint a filmet, nem a leveled. K :)*

Monty

Utóirat:
Néhány filmet azért a figyelmetekbe ajánlok:
Scott Pilgrim a világ ellen: (megelőlegezem neki a bizalmat, a Shaun of the Dead és a Vaskabátok rendezője kimondottan tehetséges). ***(Gergő egyet is ért ezzel, lásd a mostani Művelődj rovatot. RB)*** *(Spanokkal jó hangulatban nem rossz. K)*
SiSiDi: orosz tinihorror.
Undisputed 3: kellemes B-kategóriás bunyós film.
The Good, The Bad and The Weird: koreai western/kalandfilm
Trick 'r' Treat: Mesék a Kriptából stílusban készült Halloween film négy, párhuzamosan futó történettel.
FAQ about Time Travel: jópofa angol vígjáték.
My Name is Bruce: Bruce Campbell kifigurázza magát és a Z-kategóriát. *(Ezekből kb. semmit sem ismerek, mondom, le vagyok maradva, de köszi a kalauzt. K)*

E hónapra zárjuk is a Konzoltációt, új előadás egy hónap múlva. A téma legyen az, hogy mit vártok az idei évtől, nem csak játékokra értve, de a kliséket, közhelyeket elkerülve. Legyetek egyediek! Leveleiteket továbbra is a konzoltacio@konzol.eu és a kiadó címére várjuk.
Ciao: RBaly és Krisz

Impresszum

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin martin@konzol.eu

Laptulajdonos
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel

Morvay Péter morvay@konzol.eu

Kiadó

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.

Terjesztés

Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest,
Visonta utca 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

A horror-rajongók sem maradnak éhen a következő hónapban, visszatérünk az űrbe egy még félelmetesebb kalandra a kegyetlen necromorphok ellen.



A Square Enix akciójátékának címe mindent elárul, a féktelen lövöldözés mellett képesek leszünk embereket és gépeket is az irányításunk alá vonni!





Igazi multiplayer móka Mario-ék ajánlásával, a Dragon Quest és Final Fantasy vendégszereplőivel. Kidobós, röplabda, hoki, kosárlabda, és egy csipetnyi Nintendo őrület.



Újra vár a Test Drive Unlimited paradicsoma! A folytatás még több kocsival és motorral, részletesebb online funkciókkal, karaktergenerálással és különböző partielemekkel tér vissza. Luxusélet felsőfokon!

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Az Alan Wake nyertese: Vitcli Nikoletta (Szekszárd)
A Crackdown 2 nyertesei: Ehrlich Richárd (Budapest), Török Ákos (Székkutas), Csont Richárd (Gyöngyös)
A Dance Central nyertese: Kónya Gabriella (Szeged)
A Dead Rising 2 nyertese: Borosi Krisztián (Tállya)
A Divinity II nyertese: Dénes Ildikó (Dormánd)
A DJ Hero pólók nyertesei: Bíró Norbert (Budapest), Galambos Ákos (Székesfehérvár)
Az F1 2010 nyertese: Keller Norbert (Besenyőtelek)
A Far Cry 2 póló és kistáska nyertese: Széles Borbála (Budapest)
A FIFA 11 nyertesei: Bschaden Beatrix (Budapest), Kiszel Mihály (Isaszeg)
A GT5 nyertese: Magyar Zsolt (Kecskemét)
A GT5 pulóverek nyertesei: Völgyi Szabolcs (Balatonalmádi), Nagy Sándor (Dunaszerdahely)
A GT5 póló nyertese: Varga István (Budapest)
A GTA IV: Episodes from Liberty City nyertese: Agócs László (Jászladány)
A Halo Reach nyertese: Gera János (Szeged)
A Halo Reach pólók nyertesei: Croce Fabrizio (Érd), Ökrös András (Budapest)
A H.A.W.X. 2 póló nyertese: Ignácz Ervin (Szolnok)
A Lego Harry Potter nyertese: Király Péter (Budapest)
A ModNation Racers nyertese: Dzsupin Gábor (Budapest)
A Prince of Persia: The Forgotten Sands nyertese: Kalóné Salzmann Orsika Éva (Nyíregyháza)
A Prince of Persia: The Forgotten Sands póló nyertese: Dudás András (Sződliget)
A Shaun White Skateboarding nyertese: Király Erzsébet (Budapest)
A Singularity nyertese: Takács Vilmos (Budapest)
A The Fight: Lights Out nyertese: Cseh Zoltán (Heves)
A The Shoot nyertese: Király Emese (Nagykovácsi)
A The Sly Trilogy nyertese: Nagy Zoltán (Kecskemét)
A Time Crisis: Razing Storm nyertese: Takács Attila (Budapest)



Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként

***599 Ft**-os áron!*

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.

A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.